7/99 Ausgabe 26 DM 3,90
Belgien bfr 86,- ■ Dänemark dkr 16,- ■ Italien Lit 4.200 ■ Luxemburg lfr 86,- ■ Niederlande hfl 4,70
Österreich öS 29,- ■ Schweiz sfr 3,90 ■ Griechenland DR 700,- ■ Spanien Pta 360,-
B 43739
ISSN 1433-8424
COMPUTEC MEDIA

DAS MAGAZIN FÜR ALLE NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE

NINTENDO 64 • GAME BOY • GAME BOY

NUR DM 3.90 DIE NR. 1 Das meistgekaufte Nintendo-Fachmagazin

RIESEN-POSTER

Die 64 besten N64-Spiele aller Zeiten enthüllt!

26 Seiten E3-Reportage

RESIDENT EVIL 64
RIDGE RACER 64
PERFECT DARK

Alle E3-Messeneuheiten im Vorabtest!

COMMAND &CONQUER

Endlich getestet: Die lange erwartete N64-Umsetzung des PC-Klassikers!

Die E3-Sensation

DONKEY KONG 64

Poster & 3-Seiten-Bericht: Der Nintendo-64-Weihnachtshit 1999

Im Test: Fighting Force 64, A Bug's Life, Pokemon Stadium 2, Pokemon Snap, Snow Speeder • Komplettlösungen: Beetle Adventure Racing, Goemon 2 • Mit Sammelkarten, Doppelposter, Riesen-Spielelexikon, Charts u.v.m.

DEIN N64-SPIELEBERATER: 20 SEITEN

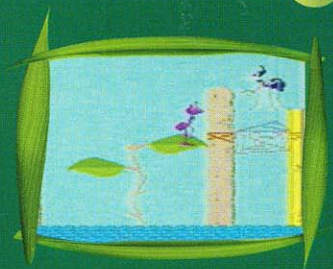
07
4 194373 903904

ACTIVISION

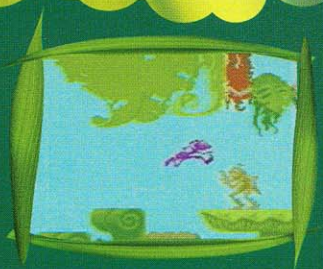
Disney PIXAR

a bug's life

Bist Du Ameise genug?



Ein Wiedersehen mit Deiner Lieblingsfigur aus dem Film.



Nimm Dich in acht vor Bienen, Würmern und Grashüpfern.

Hilf' Flik und seinen Freunden bei ihrer Aufgabe, die Ameisenkolonie vor der Tyrannei durch Hoppers rücksichtslose Grashüpferbande zu schützen. In diesem großen Abenteuer, das auf dem Film **A Bug´s Life** von Disney und Pixar basiert, muß Flik klettern, springen, krabbeln, Gegenstände finden und Rätsel lösen, um seine Kolonie zu retten und sich bei seinen Kameraden Respekt zu verschaffen.

Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. © Disney/Pixar. Alle Rechte vorbehalten.

NINTENDO ®, GAME BOY™ UND SIND WARENZEICHEN VON NINTENDO CO., LTD

Disney INTERACTIVE

GAME BOY COLOR

COMPATIBLE WITH GAME BOY

www.disney.de/DisneyInteractive/

www.activision.de

N-ZONE

UNABHÄNGIG • KRITISCH • KOMPETENT

NINTENDO 2000

Auf der E3 in Los Angeles läutete Nintendos Führungsmannschaft den Endspurt für dieses Jahrtausend ein und machte dabei deutlich, daß man sich der aktuellen Marktsituation sehr wohl bewußt ist. Im Kampf gegen Sonys PlayStation und Segas Dreamcast hofft Nintendo, mit hochkarätigen Titeln wie Donkey Kong 64, Perfect Dark, Turok 3, Ridge Racer 64 oder Resident Evil 64 die entscheidenden Trümpfe in der Hand zu halten. Im Hinblick auf den in Europa für Ende 2000 geplanten Start der neuen PlayStation-Konsole legte Nintendo erfreulicherweise ebenso seine Pläne offen. Demnach will man mit Partnern wie IBM und Panasonic Ende 2000 die derzeit „Nintendo Dolphin" genannte 128-Bit-Konsole weltweit veröffentlichen. Klar ist, daß die Konsole über ein DVD-Laufwerk verfügt, mit dem man auch DVD-Filme abspielen kann (Sony hält sich über die Filmfähigkeit derzeit noch bedeckt). Außerdem wird die Konsole dank 400-MHz-Prozessor der PlayStation 2 mehr als ebenbürtig sein. N64-Fans brauchen sich aber keine Sorgen zu machen: Shigeru Miyamoto arbeitet an Nachfolgern für Zelda und Super Mario 64, die auf dem N64 erscheinen werden.

Hans Ippisch
Chefredakteur

Mit 2 Postern und 4 Sammelkarten!

INHALT

REPORTAGE

E3 LOS ANGELES ..... Die weltgrößte Spielemesse 8

ANGESPIELT

Box Champions 2000 ..... Boxen wie die Weltmeister 20
Donkey Kong 64 ..... Genial: Der Megahit auf 3 Seiten 10
Eternal Darkness ..... Gruseladventure von Nintendo 16
Hot Wheels ..... Ungewöhnliches Rennspiel von EA 22
ISS2000 ..... Konami bleibt am Ball 18
Jet Force Gemini ..... Rares furiose Action-Ballerei 13
Mario Golf ..... Mario auf dem Grün 19
Mini Racers ..... Konkurrenz für *MicroMachines* 22
Perfect Dark ..... Der Bond-Nachfolger angespielt 14
Ridge Racer 64 ..... Namcos Klassiker nun für N64 23
Resident Evil 64 ..... Capcoms Megahit für N64 16
Road Rash 64 ..... THQ gibt für EA Gas! 21
Shadow Man ..... Acclaim auf dem Horrortrip 18
StarCraft 64 ..... Die Strategiereferenz jetzt für N64 17
Tiger Woods 2000 ..... EAs Golfdebüt für das N64 19
WCW Mayhem ..... EA steigt in den Ring 20
World Driver Championship ..... Neues von den *Top Gear*-Machern 23

TESTS

A Bug's Life ..... Die Umsetzung des Kinohits 34
Command & Conquer ..... Im Test: Der Klassiker für N64 30
Fighting Force 64 ..... Der Hit der *Tomb Raider*-Macher 32
Pokemon Snap ..... Die Fotosafari mit den Monstern 45
Pokemon Stadium 2 ..... Verkaufsrenner aus Japan 44
Snow Speeder ..... Ski-Asse auf den Polygon-Bergen 45

POSTER

Donkey Kong 64 39-42
Nintendo 64 – Top 64 35-38

SAMMELKARTEN

A Bug's Life 75/76
All-Star Baseball 2000 ..... 75/76
Glover 75/76
Star Wars Racer 75/76

SPIELENEWS

Armorines 4
Earthworm Jim 3D 6
NBA Courtside 2 5
Rayman 2 6
Riqa 4
Vigilante 8 7
Wild Waters 5

NEWS

Aus den USA 4/6
Game-Boy-News 5/7
Kurz & Knapp 7

SPIELELEXIKON

Über 250 Spiele auf 4 Seiten 24

KOMPLETTLÖSUNGEN

Beetle Adventure Racing 60
Mystical Ninja 2 50

T&T: CHEATS & CODES

A Bug's Life 48
All-Star Baseball 2000 49
Blast Corps 49
MicroMachines 64 48
Milo's Astro Lanes 48
Star Wars I: Racer 48
Super Mario 64 49

LESERTIPS

NBA Jam 99 72
Star Wars I: Racer 72

RUBRIKEN

Chart-Attack 28
Impressum 73
Kleinanzeigen 70
Leserbriefe 46
Vorschau 74

DONKEY KONG 64 10

Auf der E3 in Los Angeles konnten wir das neue Meisterwerk von Rare ausführlich anspielen. Wir zeigen euch auf drei Seiten die besten Bilder und verraten, wieso Donkey Kongs Comeback für Furore sorgen wird.

PERFECT DARK 14

Rare meldete sich nicht nur mit *Donkey Kong 64* eindrucksvoll zurück, sondern präsentierte auch erstmals den inoffiziellen Nachfolger zum indizierten Bond-Game in spielbarer Form. Der Referenzthron scheint Joanna Dark sicher!

E3 LOS ANGELES 8

Welche Spiele wurden auf der Spielemesse präsentiert? Welche Pläne hat Nintendo mit der nächsten Konsole? Woran arbeitet Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto (oben) derzeit? In dieser Ausgabe haben wir alle Infos parat.

Die E3 in Los Angeles hat alle Erwartungen erfüllt, wenn nicht sogar übertroffen. Speziell der starke Auftritt von Nintendo hat vielen Zweiflern den Wind aus den Segeln genommen. Neben einem starken Line-Up für das Nintendo 64 (Donkey Kong 64, Perfect Dark, Ridge Racer 64, Jet Force Gemini – um nur einige zu nennen) überraschten vor allen Dingen die Ankündigungen zur Nachfolgekonsole, die den Arbeitstitel Project Dolphin trägt und die euch Florian in seinem E3-Bericht vorstellt. Aufgrund der großen Nachrichtenschwemme aus den Staaten muß diesmal der Block mit den Japan-News leider entfallen – in der nächsten Ausgabe bekommt ihr aber wieder die gewohnte Ladung Fakten aus Fernost.

Die Spielzeuge sind wieder los

Gegen Ende des Jahres soll die Fortsetzung zum Kinokracher Toy Story in die amerikanischen Kinos kommen. Zeitgleich zum Film will Activision dazu auch das passende Spiel in die Läden bringen. Im dreidimensionalen Jump&Run kontrolliert ihr den Astronauten Buzz Lightyear, der Woody aus den Klauen eines übereifrigen Spielzeugsammlers befreien muß. Insgesamt sieben große Abschnitte hat er dabei zu bewältigen, die mit gefährlichen Hindernissen, ungewöhnlichen Konstruktionen und merkwürdigen Feinden nur so vollgepackt sind. Dabei wird Buzz über die verschiedensten Fähigkeiten verfügen, die er bei seiner Befreiungsaktion allesamt geschickt einsetzen muß, um Woody wieder die Freiheit zu schenken.

Vom Gameplay her will man sich bei Toy Story II an Titel vom Kaliber Super Mario 64 anlehnen.

Jeremy gibt Gas

Zum Titel Jeremy McGrath Supercross 2000 hat Acclaim in den Staaten eine interessante Aktion gestartet. Musikalisch begabte Personen haben die Möglichkeit, Musikstücke für den Racer zu komponieren und als mp3-File an Acclaim zu senden. Mit etwas Glück finden diese Songs dann Verwendung im fertigen Spiel. Eine überarbeitete Version der Engine, die schon bei All-Star Baseball 2000 und NFL Quarterback Club '99 begeisterte, soll für einen optischen Leckerbissen sorgen. Dynamische Wetterbedingungen und von Jeremy McGrath persönlich entworfene Bikes und Strecken sollen ebenfalls geboten werden.

Jeremy McGrath wird als aufwendiges 3D-Modell ins Spiel integriert. Auf diesem Bild ist die linke Hälfte eine Impression aus dem Spiel, die rechte Seite zeigt den „echten" Jeremy.

Die etwas anderen Monster

Monster Truck Madness 64 nimmt ebenfalls immer beeindruckendere Formen an – kein Wunder, wird der Take-2-Titel doch von bekannten Branchengrößen entwickelt. Zum Team gehören etwa Rob Cohen (ehemals Iguana) und Mike Panoff, der unter anderem an Pilot Wings 64 mitgearbeitet hat. Die heiße Hatz mit den Monster Trucks wird übrigens einen Modus für vier Spieler gleichzeitig bieten. (mm)

Die Cockpitansicht von Monster Truck Madness 64, dem Racer von Take 2, ist ein Fall für Profis, da dort das Sichtfeld zu stark eingeschränkt ist.

Was erscheint demnächst?

Zum Abschluß gibt es wie gewohnt eine Übersicht über die wichtigsten demnächst anstehenden Veröffentlichungen in den USA. Gutsortierte Händler sollten diese Spiele wenige Tage nach dem Release im Programm führen: 29.6.: Rugrats: Scavenger Hunt; 2.7.: WWF Attitude; 6.7.: Harrier 2002; 27.7.: Mario Golf.

Riqa

Agentenspektakel von Nintendo

Neue Informationen über die mögliche Konvertierung von *Metal Gear Solid* haben wir leider nicht, aber immerhin eine mehr als adäquate Alternative. Die Bits Studios arbeiten derzeit im Auftrag von Nintendo an einem Titel, der – so scheint es zumindest nach den noch recht vagen Informationen – konzeptionell sehr stark an den PlayStation-Kulttitel angelehnt ist. Die Perspektive im Spiel ist dabei quasi *Tomb Raider*-kompatibel. Und noch eine weitere Tatsache erinnert stark an die Abenteuer einer gewissen Lara Croft: Im Mittelpunkt von *Riqa* steht eine schwerbewaffnete, clevere und attraktive Heldin. Sobald es nähere Informationen gibt, erfahrt ihr sie natürlich bei uns. *(mm)*

Harte Konkurenz für Lara Croft? Riqa bietet ebenfalls eine attraktive Hauptdarstellerin.

Neben der handfesten Action werden auch zahlreiche Kopfnüsse zu knacken sein.

Armorines

Teuflisch schlaue Gegner

Beim verzweifelten Kampf von zwei Wissenschaftlern gegen außerirdische Killerwesen ist eine gute Strategie gefragt – Acclaim verspricht eine „diabolisch clevere Künstliche Intelligenz". Verhält man sich im Fight gegen die Aggressoren aus dem All geschickt, winken spezielle Belohnungen (neue Waffen?) und Beförderungen. Besonderes Augenmerk wird auch auf die Multiplayer-Tauglichkeit des Action-Reißers gelegt – bis zu vier Spieler werden sich entweder im Death-Match-Modus duellieren oder gemeinsam gegen die feindliche Übermacht antreten können. *(mm)*

Armorines basiert auf einer Comic-Serie von Valiant.

Einer der beiden Wissenschaftler in seinem strahlenden Kampfanzug – man richte seine Aufmerksamkeit speziell auf die hohe Polygondichte. Der Release ist bislang für Dezember '99 vorgesehen.

Wild Waters

Spritziger Racer

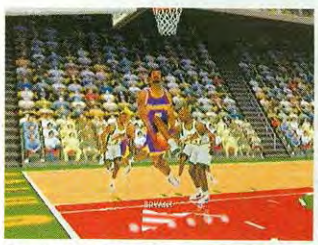
Ubi Soft plant neben *Racing Simulation 2*, dessen Release sich auf den September verschoben hat, noch ein weiteres Rennspiel. Thematisch begibt man sich hier ins kühle Naß – oder genauer gesagt in ein Kajak. Drei verschiedene Typen stehen dabei zur Auswahl, alle mit ihren ganz eigenen Stärken und Schwächen. Auf sechs verschiedenen Kursen hat man sich in fünf Spielvarianten zu bewähren, so etwa in den Modi Arcade, Time Trial und Meisterschaft. Darüber hinaus wird es einen Modus für (leider nur) zwei Spieler gleichzeitig per Splitscreen geben. Angekündigt ist das feuchte Vergnügen, bei dem man auch von Wasserfällen herunterstürzen kann, für den November. *(mm)*

Die Entwickler Looking Glass versprechen einen realistischen Wellengang und eine ausgereifte Steuerung auf den sechs Kursen.

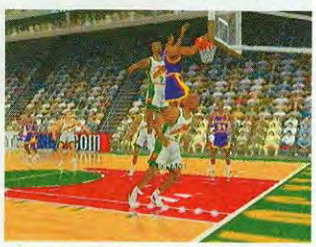
NBA Courtside 2

Kobe Bryant kehrt zurück

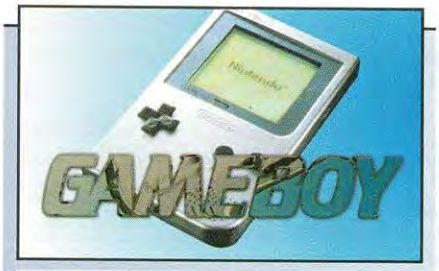
Die Entwickler von Left Field Productions haben beim Basketball-Sequel *NBA Courtside 2* besonderes Augenmerk auf eine starke CPU-Intelligenz gelegt. Gegnerische Mannschaften verhalten sich realistisch, so versuchen sie beispielsweise, die Schwächen des vom Spielers geführten Teams auszunutzen. Aufgrund der verbesserten Defense müssen alle Punkte vom Spieler hart erarbeitet werden. Damit Fans des spektakulären Ballsports ihre Lieblinge nicht erst an den Namen erkennen, wurden jeweils allein 200 Polygone für die Köpfe der NBA-Riesen verwendet. Kobe Bryant wird auch ohne Expansion-Pak-Unterstützung in hoher Auflösung mit den restlichen Stars der NBA auf Korbjagd gehen, daher wird das Expansion Pak vermutlich für eine erweiterte Replay-Funktion genutzt. Neben den üblichen Optionen und Modi besteht die Möglichkeit, einen 3-Punkte-Wettbewerb zu bestreiten oder die Geschwindigkeit während eines Spiels zu variieren. *(jq)*



Dank Motion Capturing wirken die Aktionen der NBA-Spieler sehr authentisch.



Obwohl der Verteidiger aus Seattle zur Stelle ist, zieht der junge Star zum Korb.



Für die zahlreichen Briefe und E-Mails, die uns bezüglich der Erweiterung der Game-Boy-News erreicht haben, möchte die Redaktion sich an dieser Stelle herzlich bedanken. Der Grundtenor eurer Reaktionen war dabei sehr positiv, auch wenn speziell die Leserzeugnisse zeigten, wie beliebt die „Nachgefragt bei …"-Rubrik bei euch ist. Bis zum nächsten Monat werden wir daher auch versuchen, ein exklusives Interview für euch zu organisieren, welches unter anderem die Zukunft des N64 und die Nachfolgekonsole zur Thematik hat.

Sportlicher Vierer

Diverse Hintergrundetails und authentische Werbebanner sorgen bei All Star Tennis '99 für gepflegte Tennis-Atmosphäre.

Mit WWF Attitude und All Star Baseball 2000 von Acclaim, International Superstar Soccer '99 von Konami sowie All Star Tennis '99 von Ubi Soft sollen Game-Boy-Color-Sportler jeden Geschmacks angesprochen werden. Definitiver Höhepunkt des Quartetts ist die Baseball-Simulation von Acclaim, die zwar optisch nicht überwältigend ist, aber eine ausgereifte Steuerung und diverse Spielmodi (Einzelmatch, Saison, Playoffs etc.) bietet. All Star Tennis '99 wurde von denselben Entwicklern (Smart Dog) produziert wie die N64-Version. Es bietet die von dort bekannten Spielmodi, einen in drei Stufen regelbaren Schwierigkeitsgrad und besitzt eine einprägsame, wenn auch etwas unpräzise Steuerung. Das Gameplay ist etwas hektisch und die Computergegner etwas unflexibel, aber für ein schnelles Match bietet sich der Titel dennoch an. WWF Attitude bietet über 20 Wrestler der WWF, von denen man auch kleine Biographien einsehen kann, einen Trainingsmodus sowie diverse Spielvarianten (Training, King of the Ring, Challenge etc.). Das Spiel leidet aber an der mangelhaften Steuerung, mit der sich die über vierzig verschiedenen Moves nur schwer ausführen lassen. Sind die International-Superstar-Soccer-Games auf dem N64 bereits ein moderner Klassiker, so kann der Ableger fürs Nintendo-Handheld nicht hundertprozentig überzeugen – trotz flexibler Einstellungsmöglichkeiten und 33 Nationalmannschaften. Ruckelnde Grafik und eine wenig feinfühlige Kontrolle trüben den Spielspaß. Schlecht ist der flotte Kick nicht, zumal per Linkkabel auch zwei Spieler gegeneinander antreten können, aber das ganz große Glücksgefühl will sich dennoch nicht einstellen.

Und diese Biene, die ich …

Die über 40 Levels bei Biene Maja werden schrittweise komplexer und schwieriger.

Mit Biene Maja & Ihre Freunde hat Acclaim einen Titel in der besten Tradition des Titels The Lost Vikings veröffentlicht, der nicht nur Fans des süßen Bienchens ansprechen dürfte. Ihr habt dort eure Freunde aus den Klauen der bösen Spinne Thekla zu befreien und müßt dazu die drei Hauptcharaktere (Maja, Flip und Willi) des Spiels geschickt einsetzen. Maja kann beispielsweise als einzige Schalter umlegen, Flip hingegen ist der Spezialist für hohe Sprungeinlagen.

Klassik goes Game Boy Color

Centipede und Super Breakout sind zwei der drei Klassiker, die wir euch diesen Monat vorstellen.

Mit Super Breakout und Centipede von Take 2 sowie Dropzone von Acclaim feiern drei Oldies ihr Comeback auf dem GBC. Der erste Titel ist der direkte Vorläufer von Arkanoid. Centipede und Dropzone sind hingegen Shoot 'em Ups, wobei speziell der Acclaim-Titel überzeugen kann. Neben der Zerstörung von Aliens sind Menschen vor dem Zugriff der Wesen zu bewahren und in der titelgebenden Dropzone abzusetzen. (mm)

Neben einem komprimierten Überblick über die wichtigsten Titel der E3 können wir den zweiten Teil der USA-News mit einer sehr erfreulichen Nachricht einleiten: Nintendo plant eine neue Version von Zelda: Ocarina Of Time. Auf welchem Format (64DD, Modul oder 64DD + Modul) dieses Abenteuer stattfinden wird, ist noch nicht bekannt, aber Shigeru Miyamoto äußerte sich dazu wie folgt: „Wenn wir ein Projekt abschließen, fangen wir für eine andere Plattform komplett neu an. Das neue Zelda-Spiel hingegen wird so programmiert, als ob es mit Zelda: Ocarina Of Time nicht zu Ende gewesen wäre." Sobald wir nähere Informationen haben, informieren wir euch über den aktuellen Stand der Dinge.

Auf einen Blick!

In dieser Auflistung findet ihr die wichtigsten E3-Titel, die für einen Deutschland-Release in Frage kommen.

Titel	Genre	Release	Einschätzung
Army Men: Sarge's Heroes	Action	1999	Gut
Armorines	Action	Dezember '99	Sehr gut
Banjo-Tooie	Jump&Run	tba.	Nicht möglich
Battletanxx II: Global Assault	Action	3. Quartal '99	OK
Battlezone 64	Action	November '99	Sehr gut
Bomberman 64 II	Action-Adventure	tba.	Nicht möglich
Box Champions 2000	Sport	4. Quartal '99	Sehr gut
Castlevania 2	Action-Adventure	tba.	Sehr gut
Daikatana	Action	1. Quartal 2000	Nicht möglich
Donkey Kong 64	Jump&Run	1999	Super
Dragonsword	Action-Adventure	1999	Sehr gut
Eternal Darkness	Action-Adventure	1999	Sehr gut
Excitebike 64	Rennspiel	Dezember '99	Gut
FIFA 2000	Fußball	4. Quartal '99	Sehr gut
Fighters Destiny 2	Beat 'em Up	tba.	Gut
Gauntlet Legends	Arcade	September '99	Sehr gut
Harvest Moon 64	Rollenspiel	tba.	Sehr gut
Hercules: The Leg. Journeys	Action	tba.	Nicht möglich
Hot Wheels	Rennspiel	Herbst '99	Gut
Hybrid Heaven	Action-Adventure	Oktober '99	Sehr gut
ISS2000	Fußball	4. Quartal '99	Sehr gut
Jeremy McGrath Super. 2000	Rennspiel	Oktober '99	Sehr gut
Jet Force Gemini	Shoot 'em Up	September '99	Sehr gut
Kirby 64	Jump&Run	tba.	Nicht möglich
Kobe Bryant's NBA Court. 2	Basketball	November '99	Sehr gut
Lego Racers	Rennspiel	1999	Gut
Madden NFL 2000	Football	4. Quartal '99	Sehr gut
Mario Golf	Golf	tba.	Sehr gut
Mini Racers	Renspiel	tba.	Sehr gut
Monster Truck Madness 64	Rennspiel	Juli '99	Gut
NBA In the Zone 2000	Basketball	1. Quartal 2000	Nicht möglich
NBA Jam 2000	Basketball	September '99	Sehr gut
NBA Live 2000	Basketball	4. Quartal '99	Sehr gut
NHL 2000	Eishockey	4. Quartal '99	Sehr gut
NHL Pro 2000	Eishockey	1. Quartal 2000	Nicht möglich
NFL Blitz 2000	Football	1999	Sehr gut
NFL Quarterback Club 2000	Football	August '99	Sehr gut
Ogre Battle 3	Rollenspiel	tba.	Nicht möglich
O.D.T.	Action-Adventure	tba.	Gut
Perfect Dark	Action	1999	Super
Premier Manager	Strategie	1999	Gut
Rally Masters	Rennspiel	4. Quartal '99	Sehr gut
Rainbow Six	Action	Oktober '99	Sehr gut
Ready 2 Rumble Boxing	Boxen	September '99	Sehr gut
Resident Evil 64	Action-Adventure	tba.	Super
Re-Volt	Rennspiel	September '99	Sehr gut
Ridge Racer 64	Rennspiel	tba.	Sehr gut
Riqa	Action-Adventure	tba.	Sehr gut
Ruff&Tumble	Jump&Run	3. Quartal '99	Sehr gut
Shadow Man	Action	September '99	Sehr gut
Southpark Rally	Rennspiel	Dezember '99	Gut
Southpark Chef's Love Shag	Entertainment	Dezember '99	Gut
Spiderman	Action	1. Quartal 2000	Gut
StarCraft	Strategie	August '99	Gut
Supercross 2000	Rennspiel	Oktober '99	Sehr gut
Tasmanian Express	Jump&Run	November '99	Sehr gut
Tiger Woods 2000	Golf	Oktober '99	Sehr gut
Tonic Trouble	Jump&Run	September '99	Sehr gut
Top Gear – Hyper Bike	Rennspiel	November '99	Sehr gut
Top Gear Rally 2	Rennspiel	November '99	Sehr gut
Toy Story 2	Jump&Run	1. Quartal 2000	Sehr gut
Turok: Legenden des ...	Action	4. Quartal '99	Sehr gut
Twelve Tales: Comker 64	Jump&Run	tba.	Nicht möglich
Ultimate Football	Fußball	August '99	Sehr gut
Vigilante 8: Second Offense	Action	November '99	Sehr gut
WCW Mayhem	Wrestling	4. Quartal '99	Sehr gut
Wildwaters	Sport	November '99	Sehr gut
WinBack	Action	1999	Sehr gut
World Driver Championship	Rennspiel	Herbst '99	Super
WWF Attitude	Wrestling	Juli '99	Sehr gut
X-Men	Beat 'em Up	2000	Nicht möglich

Rayman 2

Bald hüpft er wieder

Auf der E3 traf Florian den sympathischen Schöpfer von Rayman 2, Michel Ancel.

Als Background für die neuen Jump&Run-Eskapen von *Rayman* dient eine Bande von Roboterpiraten, die den Knuddelcharakter und seine Freunde gefangennehmen und in einem intergalaktischen Zoo zur Schau stellen. Rayman kann entkommen, will seine Kumpels befreien und muß zu diesem Zweck eine delikate Suppe aus verschiedenen Zutaten zusammenstellen. Ist die Rezeptur komplett, so öffnet sich das Tor der Macht und seine Buddies (darunter Globox, der Wal, und die Kleinlinge) dürfen wieder den Geruch von Freiheit und Abenteuer schnuppern. Bis dieses ehrenhafte Ziel erreicht ist, müssen zuvor diverse Gegner (lebende Raketen, Zombiehühner etc.) besiegt und wagemutige Sprungeinlagen überstanden werden. Im Laufe des Spiels könnt ihr euch dabei neben den Standardfähigkeiten (Laufen, Klettern, Schwimmen, Gleiten, Tauchen und Fliegen) zahlreiche Zusatzeigenschaften aneignen, um für die Herausforderung gewappnet zu sein. Grafisch wirkt der Titel überaus spektakulär, wobei trotz der grafischen Pracht die Framerate jederzeit flüssig bleiben soll. *(mm)*

Grafisch schickt sich Rayman 2 von Ubi Soft an, selbst Hochkaräter wie etwa Banjo-Kazooie hinter sich zu lassen.

Earthworm Jim 3D

Da ist der Wurm drin

Nach Terminverschiebungen in rauhen Mengen soll der Erdenwurm im September nun endlich sein dreidimensionales Comeback feiern. Gleich zu Beginn wird Jim dabei von einer Kuh (was auch sonst?) ausgeknockt und findet sich in den chaotischen Windungen seines eigenen Gehirns wieder. Um wieder aufwachen zu können, muß Mr. Wurm sich durch sein krankes Gedankengut kämpfen und dabei 30 abgefahrene Kreaturen bezwingen – darunter etwa tanzende Zombies. Wer es abgefahren und witzig mag, der dürfte bei dem Jump&Run-Spektakel auf seine Kosten kommen. *(mm)*

Earthworm Jim in einer düsteren Landschaft, die aus der Kraft seiner eigenen Gedanken entstanden ist.

Vigilante 8: Second Offense

Feuer frei aus allen Rohren

Im November werden die Emotionen in der Redaktion wieder überschäumen, friedliche Fernseher werden in ein wahres Flammenmeer verwandelt und wilde Kampfschreie werden in den heiligen Hallen ertönen. In diesem Monat soll die zweite Offensive starten und *Vigilante 8* einen würdigen Nachfolger bekommen. Das spielerische Grundkonzept soll dabei beibehalten, aber optisch extrem veredelt werden. Größere Levels, fulminantere Explosionen und komplett neue Vehikel sind weitere Eckdaten des Activision-Titels. *(mm)*

Optisch wirkt Vigilante 8: Second Offense noch einen Tick hübscher als der erste Teil; speziell die feinen Raucheffekte können überzeugen.

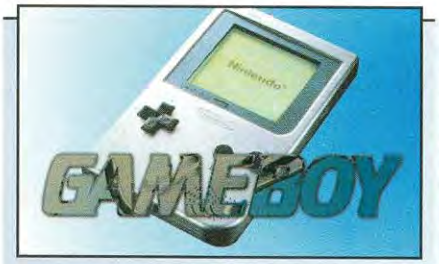
KURZ & KNAPP +++ KURZ & KNAPP +++ KURZ & KNAPP

Überraschung von Sega: Am Rande der E3 wurde eine kleine Sensation bekannt: Sega wird zukünftig für den Game Boy Color Spiele entwickeln. So wird es – vorläufig auf den japanischen Raum beschränkt – eine Umsetzung des Titels *Sakura Taisen* geben. Sega plant derzeit kein neues Handheld und möchte sich durch diesen Schritt neue Einnahmequellen erschließen. Ob es bald auch in Deutschland GBC-Spiele von Sega geben wird, steht noch nicht fest.

Gewinnen mit Ubi Soft: Unter der Rufnummer 01805-722454 läuft derzeit ein Gewinnspiel von Ubi Soft, bei dem ihr zahlreiche Preise (zwei Tickets für das Formel-1-Rennen in Hockenheim, Dugena-Uhren, Bridgestone- und BBS-Teamjacken sowie diverse Überraschungsgoodies) einstreichen könnt, wenn folgende Frage richtig beantworten wird: „Auf wie vielen Grand-Prix-Strecken geht es bei *Racing Simulation 2* rund?" Das Aktion läuft noch bis zum 15.7.99 und kostet 48 Pfennig pro Minute.

Spezielles Star-Wars-Angebot: Seit dem 10.6.1999 kann eine limitierte Nintendo-64-Edition im Handel erworben werden. Zu einem Preis von 299 Mark bekommt ihr ein N64 sowie das Spiel *Star Wars Episode 1: Racer*. Der Name des Bundles lautet „Star Wars: Episode 1 Racer Limited Edition Set".

Neue Partner: Konami hat ein Lizenzabkommen mit Microsoft getroffen, welches die Unternehmen dazu berechtigt, ihre jeweiligen Titel auf andere Plattformen umzusetzen. Das komplette Line-Up ist noch nicht bekannt, aber ihren Weg vom PC zur Konsole werden in jedem Fall die Games *Age of Empires*, *Monster Truck Madness* und *Microsoft Golf* finden.



In diesem Monat bieten wir euch erstmals einen besonderen Service, und zwar eine Releaseliste für den Game Boy Color, die euch über die wichtigsten Neuerscheinungen der nächsten Monate informiert. Gefällt euch die Auflistung in dieser Form oder habt ihr Verbesserungsvorschläge? Und wo wäre euch diese Rubrik am liebsten? Hier, in der Game-Boy-Ecke oder doch lieber im Spiele-Lexikon, zusammen mit den Terminen für das N64? Schreibt uns eure Meinung, denn schließlich machen wir das Heft für euch und wollen eure Wünsche so weit wie möglich berücksichtigen.

Zubehör von Blaze

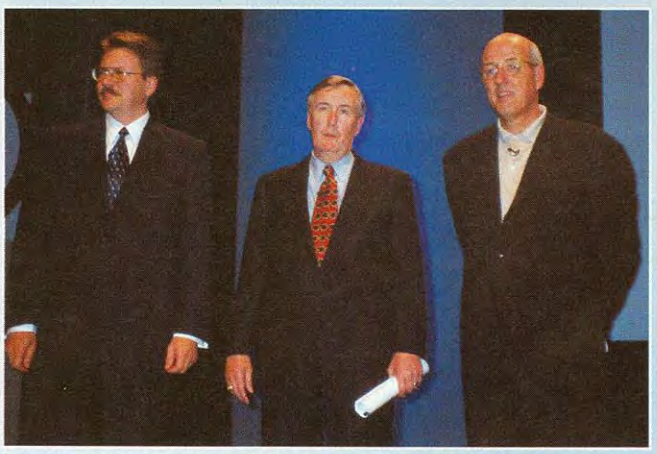
Eine Alternative zur Speichererweiterung von Nintendo: das Mega-Ram 64, kostet 69,95 DM.

Das Batteriepack von Blaze kostet DM 39,95. Leider ist es etwas unergonomisch geformt.

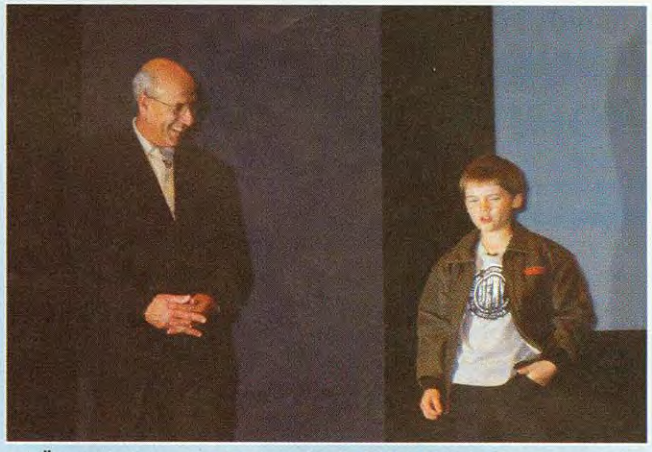
Der renommierte Zubehörhersteller Blaze hat für das N64 zahlreiche interessante Produkte anzubieten, darunter auch diverse Memory Cards. Als besonders brauchbar hat sich im Härtetest der Redaktion dabei die 1 MB Memory Card Linear (DM 29,95) erwiesen. Sie hat zum einen viermal soviel Speicherplatz wie eine Standardkarte, zum anderen ist es dank der linearen Speicherung nicht mehr nötig, zwischen den Speicherblöcken zu wechseln. Memory Cards mit bis zu 8 MB Speicherkapazität runden dieses Segment ab. Bei den übrigen Karten muß aber – wie gehabt – zwischen den einzelnen Blöcken umgeschaltet werden. Eine Speichererweiterung kann man ebenfalls von Blaze beziehen, sie nennt sich Mega-Ram 64 und ist zu einem empfohlenen Verkaufspreis von DM 69,95 zu bekommen. Abstürze und sonstige Probleme waren damit nicht zu verzeichnen. Nach all den positiven Beurteilungen müssen wir von einem Produkt dann aber doch abraten: Es handelt sich dabei um das per Netzteil aufladbare Battery Pack, welches zwar – wie die meisten ähnlichen Akkus – für zehn Spielstunden Energie bietet, aber nicht besonders gut in der Hand liegt. (mm)

Aktuelle Releasetermine für den Game Boy Color

Juni			
Asterix und Obelix	*Jump&Run*	*Infogrames*	*Juni*
Holy Magic Century	*RPG*	*Virgin*	*25. Juni*
Hugo 2½	*Jump&Run*	*Infogrames*	*Juni*
Klax	*Puzzle*	*Midway*	*Ende Juni*
Spy Hunter/Moon Patrol	*Action*	*Midway*	*Ende Juni*
Spy vs. Spy	*Strategie*	*Mitsui*	*Juni*
WWF Attitude	*Wrestling*	*Acclaim*	*Juni*
Juli			
All Star Tennis '99	*Tennis*	*Ubi Soft*	*Ende Juli*
Battleship	*Strategie*	*Take 2*	*Ende Juli*
Conker's Pocket Tales	*Jump&Run*	*Nintendo*	*Juli*
Duke Nukem	*Jump&Run*	*Mitsui*	*Juli*
F-1 World Grand Prix	*Rennspiel*	*Nintendo*	*Juli*
Golden Goal	*Fußball*	*Take 2*	*Mitte Juli*
Paper Boy	*Arcade*	*Midway*	*Juli*
R-Type DX	*Shoot 'em Up*	*Nintendo*	*Juli*
Silicon Valley	*Jump&Run*	*Take 2*	*Ende Juli*
August			
Caesars Palace	*Simulation*	*Virgin*	*2. August*
Motocross Maniacs 2	*Rennspiel*	*Konami*	*August*
Survival Kids	*Rollenspiel*	*Konami*	*August*
Wicked Surfing	*Sport*	*Virgin*	*13. August*
World Rally	*Rennspiel*	*Konami*	*August*



In L.A. betonten Dr. John Kelly, General Manager IBM (1.v. l.) und die Vertreter von Nintendo of America – Howard Lincoln (Mitte) und Peter Main (rechts außen) – die Bedeutung des Übereinkommens.



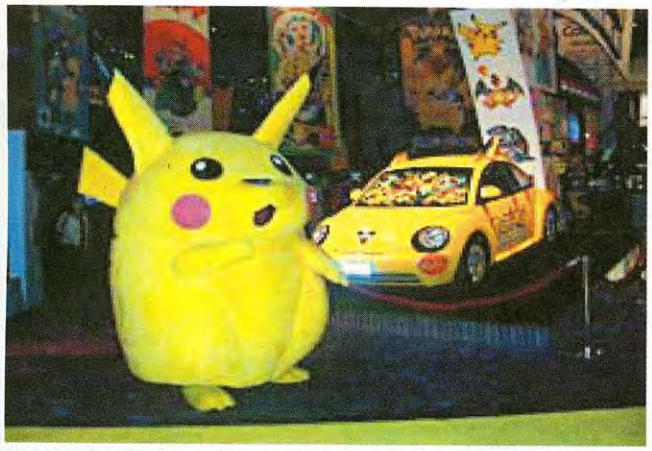
Als Überraschungsgast präsentierte Peter Main – Pressesprecher von NOA – während des Media Briefings den jungen Hauptdarsteller Jake Lloyd aus dem Kinofilm Star Wars Episode 1.

Electronic Entertainment Expo 1999

HIT-PARADE IN L.A.

Vom 13. bis zum 15. Mai fand in Los Angeles die E3, die weltweit bedeutendste Messe für Video- und Computerspiele, statt. Schon am Vortag der Veranstaltung machte Nintendo bei einem im L.A. Theatre abgehaltenen Media-Briefing deutlich, daß der Konzern gewillt ist, das N64 durch noch bessere Software voran zu bringen und den Ankündigungen anderer Konsolenhersteller Gleichwertiges entgegenzusetzen.

Obwohl auch Sega und Sony Computer Entertainment Messestände in den Dimensionen von Fußballfeldern und viele Neuheiten zu bieten hatten, war die diesjährige E3 die Show von Nintendo. Gründe dafür waren einerseits die Ankündigungen bezüglich der nächsten Konsole (siehe Extrakasten), andererseits die immense Zahl hochwertiger N64-Spiele, die wir euch



Dieser gelbe „Osterhase" heißt Pikachu und ist das beliebteste Pokemon-Monster. Tatsächlich kommen in dem Spiel Hunderte witziger Monster vor, die ihr einfangen, trainieren und gegeneinander kämpfen lassen könnt.

auf den folgenden Seiten vorstellen. Angeführt wurde die Neuheiten-Parade von den exzellenten Rare-Titeln: *Jet Force Gemini*, *Donkey Kong 64* und *Perfect Dark* werden die beherrschenden Themen der nächsten Monate sein. Doch wurde die Präsentation dieser Titel und jene von *Star Wars Racer* von zahllosen weiteren Spiele-Überraschungen umrahmt. Diesen Produkten, die zumeist schon in spielbarer Form vorgestellt wurden, merkte man an, daß sie technisch und spielerisch nur knapp hinter den Rare-Leuchtfeuern liegen werden.

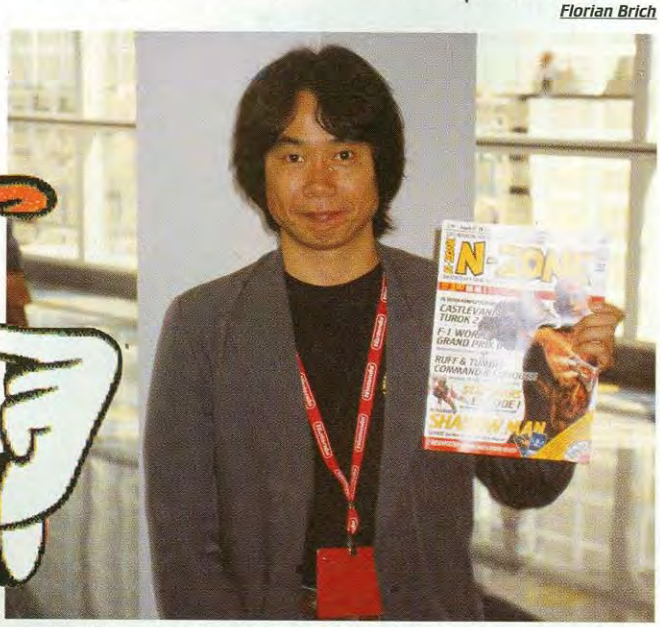
Mario trifft Mickey

Ein weiteres Messethema war das Übereinkommen zwischen Nintendo und Disney Interactive. Danach werden in den kommenden Jahren die beliebten Disney-Charaktere die N64-Bühne betreten. Die Ehre, Mickey Maus erstmals eine dreidimensionale Gestalt zu geben, obliegt Rare. Mit einem Rennspiel und einem Mickey-Adventure – das vielleicht erst für Nintendos nächste Plattform kommen wird – können die Programmierspezialisten erneut beweisen, daß Sie es verstehen, einen Comic-Star in eine 3D-Welt zu versetzen, ohne daß dieser an Ausstrahlung verliert. Ergänzend ist festzustellen, daß ein gemeinsamer Auftritt von Mario und Mickey sehr unwahrscheinlich ist. Disney Interactive hat nicht nur einen Vertrag mit Nintendo geschlossen, sondern die Rechte an den Figuren breit gestreut. So konnten Ubi Soft Donald Duck für sich gewinnen. Der sympathische Wüterich soll im Herbst 2000 durch sein erstes 3D-Abenteuer watscheln.

To be continued ...

Vieles wurde von Nintendo und den Third-Parties vorgestellt, anderes blieb vorerst im Dunkel. So hielt sich *Turok – Legenden des Verlorenen Landes* zwar noch im Dschungel versteckt, doch dürfte dieser Multiplayer-Titel ein echter Killer werden. Das Action-Spiel soll 18 Charaktere beinhalten, euch brandneue Waffen an die Hand geben und auf einer fundamental verbesserten Grafik-Engine laufen. Abschließend sei noch erwähnt, daß vor der Messe das Gerücht ging, Nintendo werde *Kirby 64* und *Super Mario Adventure* vorstellen, was sich dann aber nicht bestätigte. Doch die Ausbeute, die wir im Folgenden auflisten, sollte selbst den gierigsten N64-Besitzer zufriedenstellen.

Florian Brich



Stars auf der E3: Obwohl Miyamoto-san gerade an einem Zelda-Nachfolger für das N64 arbeitet, liest der Vater von Mario auch gerne die N-Zone.

INFO

Projekt Dolphin - Nintendos nächster Zug

Das pompöse L.A. Theatre erwies sich als die geeignete Umgebung, um den Vorhang für die nächste Nintendo-Konsole – derzeitiger Arbeitstitel „Project Dolphin" – ein erstes Stück zu lupfen. Zwar wurden keine Demos gezeigt, doch verkündete Howard Lincoln, CEO von NOA, die technischen Rahmendaten des 128-Bit-Systems. Wichtiger noch war die Bekanntgabe der Firmen, mit denen Nintendo strategische Allianzen eingegangen ist, um die nächste Generation herzustellen. So wird der 400-MHz-Hauptprozessor von IBM gefertigt und das DVD-Laufwerk von Matsushita Electric bereitgestellt werden. Der 200 MHz Grafik-Chip soll von ArtX designt und von NEC produziert werden. Folgende Punkte verdienen besondere Beachtung: IBM beherrscht derzeit als einzige Firma die 0.18 Kupfertechnologie, von der der Hauptprozessor des Dolphin profitieren soll. Zudem verfügt der Elektronikgigant schon über Erfahrungswerte bezüglich der Massenfabrikation derartiger Chips. Das wiederum bedeutet, daß der von Nintendo angepeilte Japan-Release des N64-Nachfolgers zum Ende des Jahres 2000 nicht völlig aus der Luft gegriffen scheint. Des weiteren ist beachtlich, daß Matsushita die DVD-Wiedergabetechnik erfunden hat, was die Chance eines effektiven Kopierschutzes erhöht. Darüber hinaus läßt das zwischen Nintendo und Matsushita getroffene Übereinkommen erkennen, daß man sich im Gegensatz zu Mitbewerber Sony schon darauf festgelegt hat, daß das DVD-Laufwerk auch zur Wiedergabe von DVD-Filmen dienen soll. Da sonst keine näheren Angaben gemacht wurden, nahmen die Pressevertreter zwei Eindrücke von dem Media-Briefing mit. Erstens: Auf dem Papier kann sich Nintendo nun mit Sonys PlayStation 2 und Segas Dreamcast messen. Zweitens: So bedeutend die Allianzen mit IBM und Matsushita sind, so sehr verdeutlichen sie auch, daß kein Videospielhersteller mehr ohne starke Partner aus nahegelegenen Industriefeldern auskommt.

Jump&Run, 1-4 Spieler, Rare

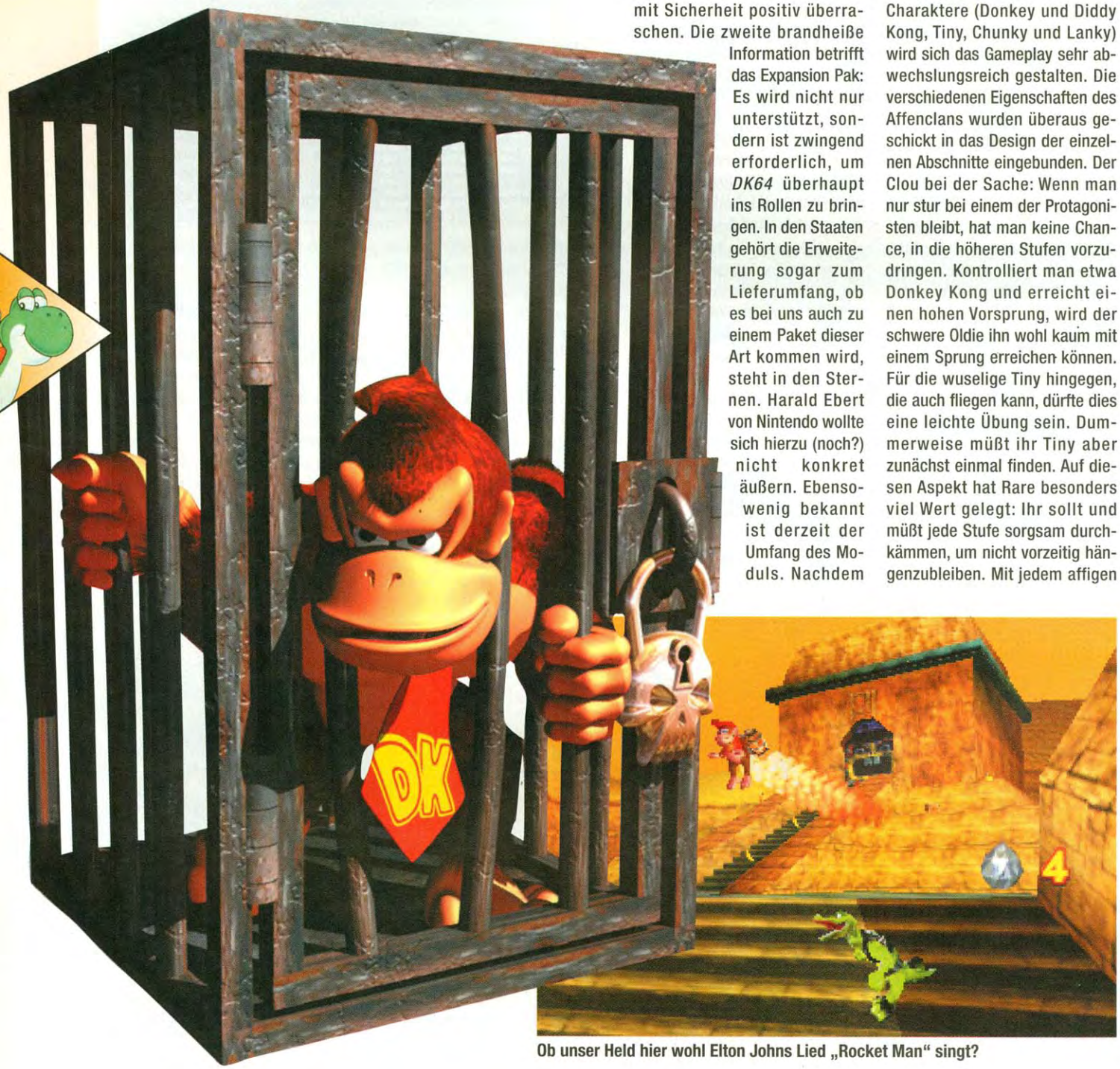
DONKEY KONG

Wir hatten uns ja viel von der Donkey-Kong-64-Präsentation auf der E3 erhofft, aber selbst unsere kühnsten Erwartungen wurden noch übertroffen. Der Titel dürfte zum neuen Meilenstein im Genre avancieren und selbst alteingesessene Größen wie Super Mario und Banjo-Kazooie hinter sich lassen.

Entgegen unseren ersten Vermutungen wird der Titel nicht nur auf den Singleplayer-Betrieb ausgelegt sein – ganz im Gegenteil: *Donkey Kong 64* wird einen Deathmatch-Modus für vier Spieler bieten, in dem man sich herbe Duelle liefern kann. Näheres steht hier noch nicht fest, aber Rare wird uns in dieser Hinsicht mit Sicherheit positiv überraschen. Die zweite brandheiße Information betrifft das Expansion Pak: Es wird nicht nur unterstützt, sondern ist zwingend erforderlich, um *DK64* überhaupt ins Rollen zu bringen. In den Staaten gehört die Erweiterung sogar zum Lieferumfang, ob es bei uns auch zu einem Paket dieser Art kommen wird, steht in den Sternen. Harald Ebert von Nintendo wollte sich hierzu (noch?) nicht konkret äußern. Ebensowenig bekannt ist derzeit der Umfang des Moduls. Nachdem aber bei *Resident Evil 64* auf ein 512-MBit-Modul gesetzt wird, kann man auch bei *Donkey Kong 64* von einer derartigen Größenordnung ausgehen.

Ein flotter Fünfer – die Affenbande

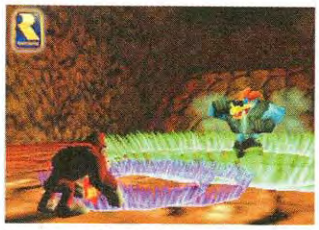
Durch die fünf verschiedenen Charaktere (Donkey und Diddy Kong, Tiny, Chunky und Lanky) wird sich das Gameplay sehr abwechslungsreich gestalten. Die verschiedenen Eigenschaften des Affenclans wurden überaus geschickt in das Design der einzelnen Abschnitte eingebunden. Der Clou bei der Sache: Wenn man nur stur bei einem der Protagonisten bleibt, hat man keine Chance, in die höheren Stufen vorzudringen. Kontrolliert man etwa Donkey Kong und erreicht einen hohen Vorsprung, wird der schwere Oldie ihn wohl kaum mit einem Sprung erreichen können. Für die wuselige Tiny hingegen, die auch fliegen kann, dürfte dies eine leichte Übung sein. Dummerweise müßt ihr Tiny aber zunächst einmal finden. Auf diesen Aspekt hat Rare besonders viel Wert gelegt: Ihr sollt und müßt jede Stufe sorgsam durchkämmen, um nicht vorzeitig hängenzubleiben. Mit jedem affigen



Ob unser Held hier wohl Elton Johns Lied „Rocket Man“ singt?

64

Diddy hat sich eine Waffe gekrallt und jagt die Kremlings.



Spektakuläre Effekte würzen die Fights gegen die Endgegner.

Technisch wird Donkey Kong 64 ein neuer Meilenstein – speziell die Transparenz- und Lichteffekte sind eine Klasse für sich. Dank des Expansion Paks kann auch eine flüssige Darstellung erwartet werden.

Gefährten erschließen sich neue, zuvor versperrte Elemente der Levels, die euch für euren Fleiß belohnen sollen. Apropos Levels: Beim Design hat sich Rare sehr viel Mühe gegeben. Ihr schwingt mit Donkey Kong an Lianen durch den Dschungel, fahrt mit Chunky durch finstere Minenschächte, düst mit Diddy, dem man für dieses Spiel ein Jetpack spendiert hat, durch die Lüfte oder erwehrt euch mit der niedlichen Tiny der finsteren Kremlings. Der unförmige Chunky mit seinen langen Armen hingegen kann perfekt Gegenstände besorgen, die für die anderen vier außer Reichweite sind – so etwa Schlüssel, die für das Öffnen von Toren vonnöten sind. Zählt man alle fünf Affen zusammen, so werden insgesamt satte 109 Spezialaktionen zu eurer Verfügung stehen, die ihr euch im Laufe des Spiels nach und nach aneignet. Zudem könnt ihr euch sogar noch diverse Wummen und Geschütze (so etwa Ananaswerfer und Erdnußpistolen) krallen und damit die Kremlings aus dem Screen schießen. Wie man an den Namen der Waffen schon merkt, geht es in dieser Hinsicht eher witzig und abgefahren zur Sache.

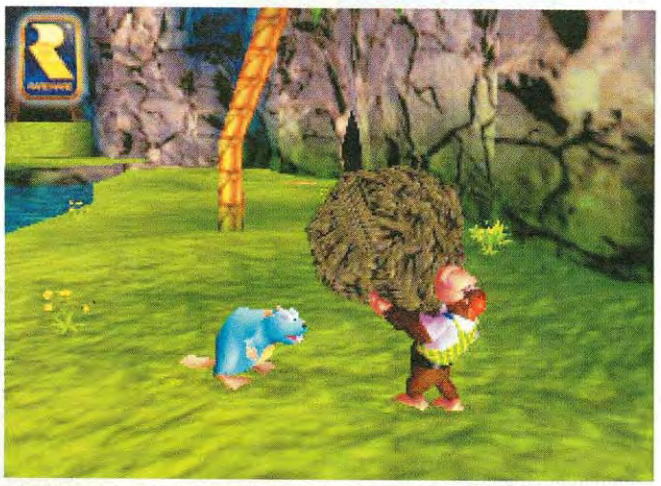
Intelligente Gegner

Neben kleinen, relativ leichten Feinden habt ihr euch auch mit großen Zwischen- und Endgegnern auseinanderzusetzen, die euch alles abverlangen werden. Um sie besiegen zu können, müßt ihr euch deren Bewegungsmuster haargenau einprägen, um dann im richtigen Moment zuzuschlagen respektive zu schießen. Addiert man zu all diesen Aspekten nun noch kleinere Rätsel und gut versteckte Bonuskammern hinzu, dann ist das Resultat ein

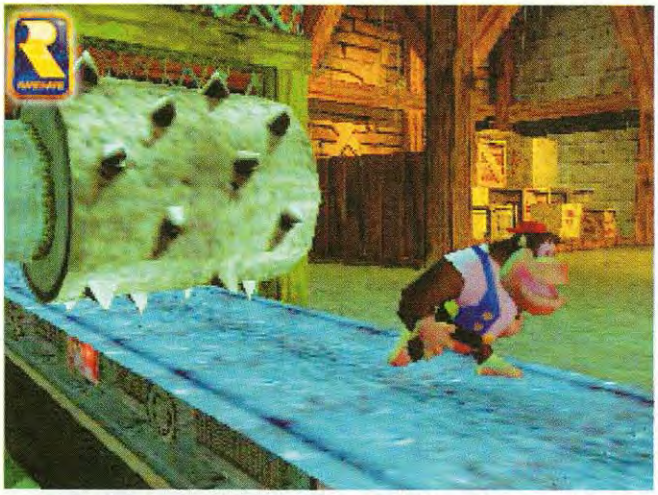
Markante, abgefahrene Konstruktionen und zahlreiche, liebevolle Details lassen sich in rauhen Mengen ausmachen.

Darauf haben Fans lange warten müssen – Diddy Kong schwingt sich in sein nächstes Abenteuer.

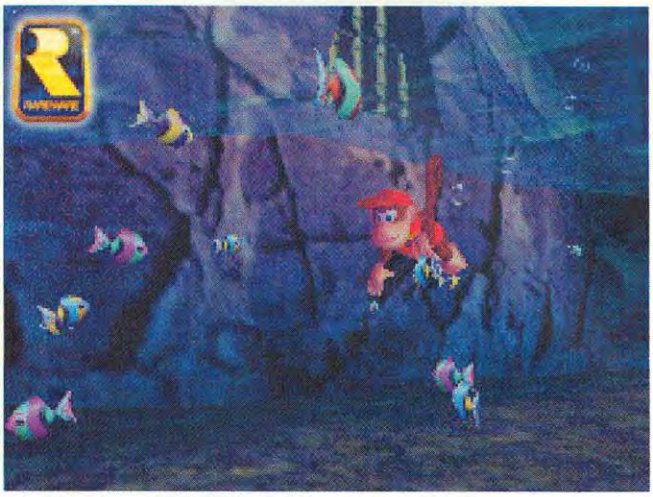
Ist sie nicht süß? Tiny ist ein absolut sympathischer Charakter, den man einfach mögen muß.



Die Charaktere können diverse Gegenstände aufnehmen und ihre Feinde damit plätten – das Gameplay wird dadurch noch interessanter.



Nintendo-Veteran Donkey Kong in argen Nöten: Wenn er sich nicht ins Zeug legt und einen ultrarasanten Spurt hinlegt, wird er gleich plattgewalzt. Derartige Passagen wird man des öfteren erleben.



Die Unterwasserabschnitte zählten bei den Donkey-Kong-Country-Spielen auf dem SNES zu den absoluten Höhepunkten – im zeitgemäßen N64-Update dürfte es nicht anders sein.

Titel, der weit mehr als „nur" ein handelsübliches Jump&Run ist. Mit der expliziten Nutzung des Expansion Paks hat Rare eine sehr vernünftige Entscheidung getroffen, denn der zusätzliche Speicher wird bei *Donkey Kong 64* bis auf das letzte Bit ausgereizt. Dabei konzentriert man sich allerdings nicht auf eine ultrahohe Auflösung, sondern will eher eine Art „*Banjo-Kazooie* Deluxe" erreichen. Optisch lassen sich daher durchaus beachtliche Parallelen erkennen, obwohl die neue Engine noch mehr zeitgemäße Technik auf den heimischen Fernseher zaubert. Speziell an den – zum Teil diffusen – Lichteffekten, die in Echtzeit berechnet werden, wurde nicht gegeizt, und auch die Animationen von Lanky und Co. sind absolut genial umgesetzt. Speziell wenn etwa Chunky auf seinen Händen durch die Gegend spaziert, kann man sich den einen oder anderen Lacher nicht verkneifen – man fühlt sich fast in einen Zeichentrickfilm versetzt. Weitere Leckerbissen sind die zum Teil schier unendliche Fernsicht und die hohe Framerate, die absolut konstant bleiben und somit jederzeit für flüssigen Spielgenuß ohne lästige Ruckler sorgen soll. Auch der farbige Rauch, die fulminanten Explosionen und das herrlich realistische, animierte Wasser tragen ihren Teil zu einem Grafikfeuerwerk der Sonderklasse bei. Beim Gamedesign hatte ich zunächst meine Zweifel, ob der Schritt in ein dreidimensionales Ambiente wirklich gelingen kann, ohne dabei das klassische Flair der Serie zu zerstören. Aber ähnlich wie bei *Super Mario 64* ist dieser Schritt hervorragend gelungen. Wer auf dem SNES bereits einen der *Donkey Kong Country*-Titel gespielt hat, wird sich gleich heimisch fühlen, denn der typische Stil dieser Produkte wurde auch hier beibehalten, verfeinert und wahrhaftig in eine neue Dimension transportiert. Da die neue Art der Gestaltung aber eine freiere Levelstruktur ermöglicht als noch zu 16-Bit-Zeiten, ist der Anspruch ungleich höher geworden. Erscheinen soll das Affenspektakel noch in diesem Jahr, ein fixer Termin war leider noch nicht in Erfahrung zu bringen.

Marco Marzinkowski

INFO

Minispiele

Das normale Gameplay an sich ist ja schon abwechslungsreich genug, aber Rare wollte sich nicht damit begnügen und hat an die 40 Minispiele in Donkey Kong 64 eingebaut. So betätigt man sich etwa als Kanonier und ballert in einer Art Schießbude auf die Kremlings, bestreitet rasante Rennen zu Wasser, Lande und in der Luft, begibt sich mit der niedlichen Tiny auf eine Rutsche und und und … Besonders spektakulär ist dabei die Fahrt mit der Lore ausgefallen, die durch feine Spezialeffekte und ein irrwitziges Tempo überzeugt. Dort müssen 70 Münzen aufgesammelt werden, indem man sich nach hinten und vorne lehnt oder aber per Sprung versucht, die begehrten Geldstücke zu bekommen. Jedesmal, wenn man von einem Gegner getroffen wird oder vor ein Hindernis prallt, werden einem drei Münzen wieder abgezogen – dieser Abschnitt kann also durchaus etwas dauern.

Wroom, wroom, wroom – auch kleine Rennspieleinlagen wollen bewältigt werden.

Die kleine Tiny muß eine rasante Rutschfahrt überstehen. Die Grafik ist hier besonders schön.

Und noch ein Minispiel – diesmal geht es den Kremlings höchstpersönlich an den Kragen.

Die Fahrt mit der Lore sollte man in Bewegung erleben – eine derart geniale Optik ist selten.

Ein unfairer Kampf? Die kleine Tiny gegen diesen großen Feind.

Die Kämpfe im Cartoon-Stil wirken stark überzeichnet.

ERSTER EINDRUCK

Titel:.....Donkey Kong 64
Genre:.....Jump&Run
Spieler: 1-4
Levels: .....Acht Welten
Rumble-Pak-Unterstützung.....Ja
Expansion Pak:..Ja (zwingend erforderlich)
Hersteller:.....Nintendo/Rare
Preis:.....tba.
Release:.....Dezember 1999
Einschätzung: .....Super

Beurteilung: Unsere im Vorfeld gemachten positiven Prognosen haben sich mehr als eindrucksvoll bestätigt. Donkey Kong und seine vier Kollegen setzen zum Marsch an die Genrespitze an, der wohl nicht gestoppt werden kann. Normalerweise macht man sich ja nicht gerne zum Affen – im Falle von Donkey Kong 64 kann ich es kaum erwarten.

Action, 1-4 Spieler, Rare

JET FORCE GEMINI

Schon seit geraumer Zeit rauschen Informationen und Spekulationen über den neuen Action-Shooter der Edelschmiede Rare durch den Videospiel-Blätterwald. Auf der E3 wurde der potentielle Hit der gespannten Presseschar erstmals in spielbarer Form präsentiert.

Der in der gesamten Galaxie gefürchtete, übermächtige Bösewicht Mizar hat nichts anderes im Sinn, als friedfertige Sonnensysteme zu erobern. Die Zwillinge Juno und Vela (daher Gemini) machen sich zusammen mit dem treuen Hund Lupus daran, auf verschiedenartigen Planeten die Pläne des machthungrigen Schurken zu durchkreuzen und somit die Welt vor der Invasion zu retten. Das tapfere Trio bewegt sich durch eine mit tollen Lichteffekten ausgeschmückte 3D-Umgebung. Sobald einer der jungen Helden einen Gegner ins Visier nimmt, erfolgt ein Wechsel aus der Third-Person- in die Ego-Perspektive, um bei den heißen Feuergefechten mit den insektenähnlichen Alienscharen die Übersicht zu wahren. Jeder der Charaktere hat individuelle Eigenschaften, so kann Vela z.B. lange Distanzen unter Wasser zurücklegen, während sich Lupus durch seine große Sprungkraft auszeichnet. Eine Kombination dieser Fähigkeiten ist dringend notwendig, da nicht nur Feuerkraft, sondern auch Geschick und Grips bei der Bewältigung der Levels gefragt sind. Im Laufe des Spiels erlangen die Protagonisten darüber hinaus neue Spezialkräfte und Fähigkeiten, so bewegt sich Juno später mittels eines Gleiters durch alienverseuchtes Gelände. Zu den herausragenden Elementen von *Jet Force Gemini* kann ohne Zweifel schon jetzt die Grafik gezählt werden. Die Feuergefechte glänzen durch spektakuläre Explosionen und beeindruckende Lichteffekte, so spiegeln sich beispielsweise die bunten Lasergeschosse in den metallenen Wänden.

Die Entwickler haben für eine hohe Gegnerintelligenz gesorgt, die mutigen Helden werden beispielsweise in die Ecke gedrängt oder umzingelt. Bei den verschiedenen Spielmodi steht besonders der Mehrspieler-Spaß im Mittelpunkt. Die Planeten können zu zweit in einem Cooperative-Mode erforscht werden, außerdem sollen verschiedene Variationen eines Rennspiels für vier Spieler integriert sein. Neben dem traditionellen Deathmatch können überdies weitere Mehrspieler-Modi freigespielt werden.

Jens Quentin

Auch unterschiedliche Witterungsbedingungen erwarten den Spieler auf den Planeten.

Wie in jedem guten Action-Shooter erwarten den Spieler auch hier bedrohliche Endgegner.

An dieser Stelle fand vor kurzem ein heftiges Feuergefecht statt.

ERSTER EINDRUCK

Titel:	Jet Force Gemini
Genre:	Action
Spieler:	1-4
Levels:	ca. 120
Rumble-Pak-Unterstützung:	Ja
Expansion Pak:	tba.
Hersteller:	Rare
Preis:	tba.
Release:	September '99
Einschätzung:	Sehr gut

Beurteilung: Trotz der kindlich-kunterbunten Grafik steht mit Jet Force Gemini ein knallharter Vertreter aus dem Bereich Action-Shooter in den Startlöchern. Beeindruckende Lichteffekte und toll dargestellte 3D-Welten lassen auf ein grafisches Wunderwerk mit intelligenten Alien-Armeen und abwechslungsreichen Spielmodi hoffen.

Action, 1-4 Spieler, Nintendo

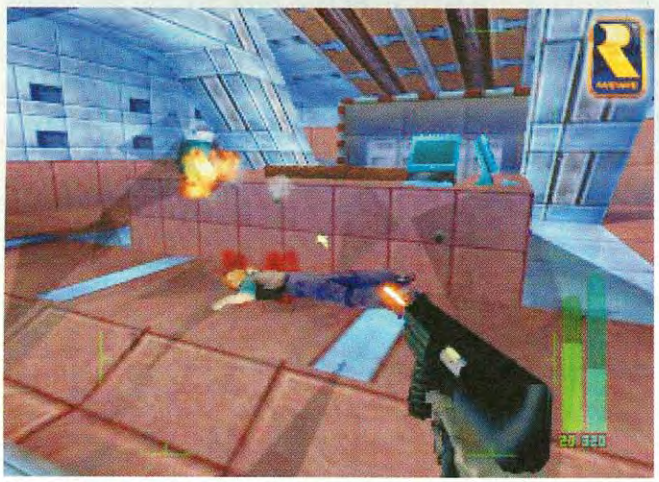
PERFECT DARK

Auf der E3 bot sich erstmals die Gelegenheit, Perfect Dark zu spielen. Lest im Folgenden, warum ich die Tage bis zum Erscheinen dieses Actionspieles von Nintendo mit einem schwarzen Marker im Kalender ausstreiche.

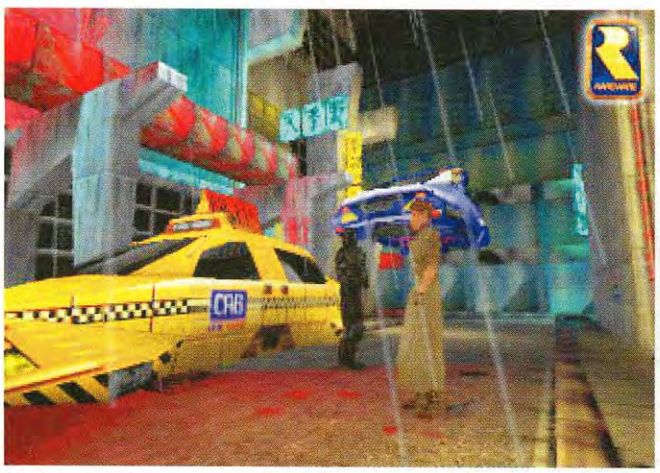
Ihr streift euch den futuristischen Kampfanzug von Joanna Dark über und tretet gegen die mächtige dataDyne-Gesellschaft an, die verdächtigt wird, mit Außerirdischen in Verbindung zu stehen. Der Ego-Shooter soll aus 22 Stufen bestehen, die durch aufwendige Cut-Sequenzen in Filmqualität verbunden sind. Euer erster Auftrag besteht darin, einem abtrünnigen Wissenschaftler des dataDyne-Kartells bei der Flucht zu helfen. Eine Mission fordert von euch, Daten aus einem Rechner zu laden, das Sicherheitssystem auszuschalten und ein Paß-Halsband zu ergattern. Letzteres wird von einer Frau getragen, die ihr keinesfalls beseitigen dürft!
Das Sicherheitspersonal, Firmenbosse und Aliens lassen sich mit 40 Waffen anvisieren. Im Gegensatz zum Vorgänger könnt ihr nun über Ränder fallen, was das Gameplay dramatisch verändern wird. Und das Leben und Ableben der Wachen und Monster wird durch Hunderte neuer Animationsstufen verdeutlicht. In den Multiplayer-Levels mischen nun bis zu acht computergesteuerte Bots mit. Das bedeutet, daß ihr alleine antreten, im Team gegen den Rechner loslegen oder gegeneinander unter Beteiligung der Bots eure Schlachten veranstalten könnt. Abschließend noch diese revolutionäre Ankündigung: Ihr könnt euer Gesicht mit der Game-Boy-Kamera aufnehmen und in den Bot-Editor einspeisen. Dann trägt die Figur eure Gesichtszüge – und das Gemetzel wird sehr „persönlich".

Florian Brich

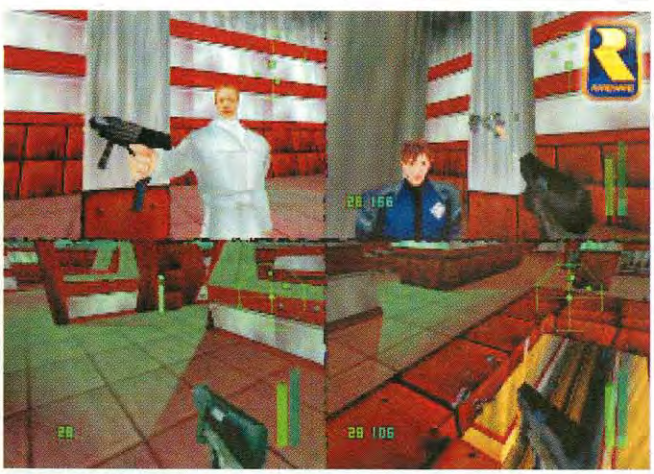
Im Vergleich zum Vorgänger wurde die Sichtweite nochmals drastisch erhöht. Mit zwei Sturmgewehren nehmt ihr die Gegner unter Beschuß, die nur schemenhaft im Türrahmen zu erkennen sind.



Wenn ihr eine Wache exekutiert, werden komplett neue Animationsstufen gezeigt. Diese wurden in einem Motion-Capturing-Studio, über das Rare mittlerweile verfügt, aufgenommen.



Strömender Regen, Schwebe-Fahrzeuge und Charaktere in langen Mänteln erzeugen eine düstere Science-Fiction-Atmosphäre, die dem Blade-Runner-Film nachempfunden ist.



Im Vier-Spieler-Modus sind diesmal computergesteuerte Bots unterwegs! Außerdem könnt ihr mit dem D-Pad einem euch unterstützenden Bot-Team Kampf- und Formationsbefehle erteilen.

ERSTER EINDRUCK

Titel:	Perfect Dark
Genre:	Action
Spieler:	1-4
Levels:	22
Rumble Pak-Unterstützung	Ja
Expansions Pak	tba.
Hersteller:	Nintendo
Preis:	tba.
Release:	Dezember
Einschätzung:	Super

Beurteilung: *Mit Perfect Dark wird Nintendo euch ein überirdisches Spielerlebnis bieten. Die Entwickler von Rare haben die Engine des bekannten Vorgängers komplett überarbeitet, werden noch bessere Animationsstufen einsetzen und die Multiplayer-Levels wieder mit unzähligen neuen Ideen versehen. Dieses Spiel ist dank seines richtungsweisenden Gameplays für mich schon jetzt der heißeste Anwärter auf den Titel „Videospiel des Jahrtausends".*

Ihr Theo Kranz Partner im Ruhrgebiet (nur Laden, kein Versand!)
dynatem
Im Brückcenter 44135 Dortmund

WWW.LOGON.DE/KRANZ

DER VERSANDSPEZIALIST*

Theo Kranz Versand & Läden

Versand & Laden: Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg - Laden: Bahnhofstraße 28, 94032 Passau

* AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIALVERSANDHÄNDLER AUF DER E3N-MESSE 1997 IN NÜRNBERG

STAR WARS EPISODE I RACER LIMITED EDITION SET
NINTENDO 64, DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD, AV-KABEL, SCART-ADAPTER UND STAR WARS EP. I RACER
SOLANGE VORRAT REICHT
299,-

NINTENDO 64

MARIO KOMPLETT PAK	244,-
STAR WARS EPIS. 1 RACER LTD.ED. SET	299,-
NINTENDO 64 + STAR WARS EPIS. 1 RACER	
ANTENNENKABEL	24,95
ANTENNENKABEL ORIG.	49,95
CONTROL PAD - ORIGINAL	54,95
(GRAU,GRÜN,GELB,ROT,BLAU,SCHWARZ)	
EXPANSION PAK ORIG.(SPEICHER)	64,95
CONTR.PAD JOYTECH 64 PLUS	49,95
JOYPAD VERLÄNGERUNG JOYTECH	14,95
LENKRAD GAMESTER 64 RUMBLE WHEEL	129,95
MEMORY CARD 0.25 MEG-ORIG.	34,95
MEMORY CARD 1 MEG	26,95
MEMORY CARD 8 MEG	59,95
RUMBLE PAK	34,95

CASTLEVANIA 3D 109,95

RUMBLE PAK JOYTECH COLOR	19,95
X-PLODER - SCHUMMELMODUL (JULI)	109,95
1080° SNOWBOARDING	89,95
ALL STAR BASEBALL 2000	99,95
ALL STAR TENNIS '99	99,95
BANJO & KAZOOIE	89,95
BEETLE ADVENTURE RACING	109,95
BODY HARVEST	49,95
BOMBERMAN HERO	89,95
BUCK BUMBLE	99,95

COMMAND & CONQUER 109,95

BUST A MOVE 3	99,95
CARMAGEDDON 64 - FAHR ZUR HÖLLE (DT.)	109,95
CASTLEVANIA 3D	109,95
CHAMÄLEON TWIST 2	99,95
CHARLIES BLAST'S TERRITORY	89,95
COMMAND & CONQUER (JULI)	109,95
DIDDY KONG RACING	89,95
EXTREME G 2	99,95
F1 WORLD GRAND PRIX 2 (JULI)	89,95
FLYING DRAGONS	109,95
F-ZERO X	89,95
GEX 64 (GEX 2) - ENTER THE GECKO	109,95
GOEMON 2 - MYSTICAL NINJA	114,95
HOLY MAGIC CENTURY	59,95
IGGY'S RECKING BALLS	69,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '98	59,95
JET FORCE GEMINI (SEPT)	109,95
LODE RUNNER 3D	99,95
MARIO PARTY	89,95
MICRO MACHINES 64 TURBO	114,95
MILO'S ASTRO BOWLING	109,95

MISSION IMPOSSIBLE	99,95
MONSTER TRUCK MADNESS (SEPT)	89,95
NASCAR '99	109,95
NBA JAM '99	94,95
NBA LIVE '99	109,95
NBA PRO '98	114,95
NFL QUARTERBACK CLUB '99	94,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY'99	94,95
NHL PRO '99 (SEPT)	114,95
PENNY RACERS	89,95
PREMIER MANAGER 64 (JULI)	109,95
RACING SIMULATION 2 (SEPT)	119,95
RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR	109,95
RAYMAN 2 (SEPT)	119,95

STAR WARS EP.1 RACER 109,95

REVOLT (AUG)	99,95
SAN FRAN. RUSH 2: EXTREME RACING	109,95
S.C.A.R.S.	109,95
SHADOWGATE 64	109,95
SHADOWMAN (AUG)	109,95
SOUTHPARK	99,95
SPACE RACE	109,95
SPACE STATION-SILICON VALLEY	94,95
STAR WARS EPISODE 1: RACER	109,95
STAR WARS-ROGUE SQUADRON	109,95
SUPER MARIO 64	89,95
SUPER MARIO 64 SPIELEBERATER	24,80
SUPERMAN (JULI)	109,95
THE NEW TETRIS (JULI)	89,95
TONIC TROUBLE (ED)	109,95

RACING SIM. 2 (SEPT) 119,95

TUROK 2 - DEUTSCH	77,77
TUROK 2 - ENGL. PAL-VERSION	88,88
TWISTED EDGE SNOWBOARDING	109,95
VIGILANTE 8	114,95
VIRTUAL POOL	109,95
V-RALLY	99,95

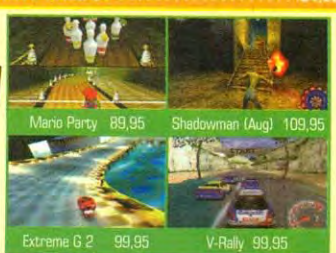
TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

BODY HARVEST	49,95
BUST A MOVE 2	49,95
HOLY MAGIC CENTURY	59,95
IGGY'S RECKIN' BALLS	69,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	49,95
MYSTICAL NINJA GOEMON	89,95
NBA COURTSIDE	59,95
NBA PRO '98	49,95
RAKUGA KIDS	109,95
SILIKON VALLEY - SPACE STATION	94,95
WAIALAE COUNTRY CLUB TRUE GOLF	89,95
WIPEOUT 64	109,95

PLAYER'S CHOICE

F1 WORLD GRAND PRIX	64,95
LYLAT WARS	64,95
MARIO KART 64	64,95
SNOWBOARD KIDS	64,95
WAVE RACE 64	64,95



WCW VS. NWO: REVENGE	129,95
WWF WARZONE - RAW IS WAR	99,95
WWF ATTITUDE	99,95
YOSHI'S STORY	89,95
SPIELEBERATER YOSHI'S STORY	24,80

JET FORCE GEMINI 109,95

ZELDA: OCARINA OF TIME	109,95
SPIELEBERATER ZELDA 64	24,80
ZELDA 64 - SPECIAL EDITION	139,95

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT FAX 0931/571602

GAMEBOY

BATTERY PACK - GAMEBOY	9,95
GB POCK.CAMERA(VERSCH. FARB.)	99,95
CAMERA PRINTER	119,95
LADEGERÄT - GAMEBOY	19,95
LINKKABEL GB→GBP, GBP→GBP.	14,95
ARIELLE-CLASSICS	44,95
ASTERIX & OBELIX - CLASSICS	44,95
BUGS BUNNY & LOLA	54,95
BUST A MOVE 2	39,95
CASTLEVANIA - LEGENDS	59,95
COOL HAND	44,95
DONKEY KONG - CLASSICS	44,95
DR. FRANKEN	44,95
DSCHUNGELBUCH - CLASSICS	44,95
GARGOYLES QUEST	44,95
INT. SUPERSTAR SOCCER	59,95
KING OF FIGHTER - HEAT OF BATTLE	59,95
MARIO'S PICROSS	49,95
MONTEZUMA'S RETURN	44,95
MULAN - DISNEY CLASSICS	59,95
ODDWORLD: ABE'S ADVENTURES	64,95
ON THE TILES	44,95
SPIROU	64,95
SUPERMAN	59,95
TAMAGOTCHI	44,95
V-RALLY - CHAMPIONSHIP ED.	64,95
ZELDA IV - CLASSICS	44,95

SUPER-NINTENDO

SUPER NINTENDO MORE FUN SET 2 INKL. SUPER GAMEBOY	149,-
ASTERIX	54,95
DONKEY KONG COUNTRY 3 - CL.	74,95
KIRBY'S GHOST TRAP	49,95
MICKEY & MINNIE	74,95
NBA LIVE '97	69,95
STAR WARS: EMPIRE STRIK. BACK.	89,95
STAR WARS: RETURN OF THE JEDI	89,95
WILLIAMS ARCADE'S GREAT. HITS	99,95

0931 35 45 235

oder 0180 5211844

GAME BOY COLOR PURPLE	139,-
ab JUNI: VERSCHIEDENE FARBEN	je 139,-
A BUG'S LIFE	59,95
ASTERIX & OBELIX	59,95
BASEBALL	59,95
BATTLESHIPS	54,95
BIENE MAJA	59,95
BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 3	64,95
BUST A MOVE 4	59,95
CARMAGEDDON (DT)	59,95
CENTIPEDE	54,95
CHESSMASTER	44,95
CONKER'S POCKET TALES	59,95
DROP ZONE	59,95
F1 WORLD GRAND PRIX	64,95
FROGGER	54,95
GAME & WATCH GALLERY 2	44,95
GEX 3D	64,95
GOLDEN GOAL	54,95
HARVEST MOON	59,95
HEXCITE	64,95
HOLY MAGIC CENTURY	64,95
HOLLYWOOD PINBALL	54,95
HUGO 2 1/2	64,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '99	64,95
JOUST & DEFENDER	64,95
KLUSTAR	64,95
LEGEND OF RIVER KING	69,95
LOGICAL	64,95
LOONEY TOONS	64,95
LUCKY LUKE	59,95
MICRO MACHINES	44,95
MILLIPEDE	54,95
MISSILE COMMAND	54,95
MONTEZUMA'S RETURN	54,95
MOTOCROSS MANIACS 2	64,95
NBA PRO '99	64,95
PITFALL	64,95
POCKET BOMBERMAN	44,95
PRINCE OF PERSIA	44,95
R-TYPE DX	64,95
RUGRATS	64,95
SAN FRANCISCO RUSH	64,95
SCHLUMPFE 3 (ALPTRAUMLAND)	64,95
SHADOWGATE - CLASSICS	64,95
SHANGHAI POCKET	64,95
SILICON VALLEY	54,95
SPY VS. SPY	64,95
SUPER BREAKOUT	54,95
SUPER MARIO BROS. DELUXE	64,95
TABALUGA	64,95
TETRIS DELUXE	44,95
TITUS JR.	64,95
TOM UND JERRY	54,95
TOP GEAR RALLY(MIT RUMBLE FKT.)	74,95
TUROK 2	64,95
TWEETY & SYLVESTER	54,95
V-RALLY	64,95
WARIO LAND 2	64,95
WWF ATTITUDE	59,95
YODA STORIES	64,95
ZELDA IV - DX	64,95

SPACE BEAMER

Space Basic Set (1 Laser, 1 Weste)	59,95
Space Robo Set (1 Laser, 1 Robo)	79,95
Space Team Set (2 Laser, 2 Westen)	99,95
V2 Team Set	129,95

AUSTRIA EXPRESS SCHNELLSERVICE

FÜR ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 2-3 TAGEN
TEL: 0049 85 17 37 77
UMRECHNUNG INKL. BANKGEBÜHREN: 1 DM=7,8 ÖS; PORTO 6,90 ZZGL. NN-GEB

Theo KRANZ VERSAND

Unser besonderer Schnell-Service: Ihre bis 15.30 Uhr bestellte Ware verläßt noch am gleichen Tag unser Haus und ist in der Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Beim Versenden von 3 lieferbaren Artikeln gleichzeitig sogar portofrei*. Nutzen Sie unseren Vorbestell-Service: Sind bei Ihrer Bestellung nicht alle Artikel lieferbar, zahlen Sie nur Porto für die erste Lieferung, die Nachlieferung erfolgt portofrei*. Bestellannahme bis 20.00 Uhr. Sie können auch unser kostenloses Magazin, das jeder Bestellung beiliegt, mit frankiertem (3 DM) und adressiertem Rückumschlag (DIN C5) anfordern.

Zusätzliche Bestell-Hotline: 0931 354520

Versandkosten: Post Nachnahme: DM 6,40 zuzüglich Nachnahmegebühr, UPS Nachnahme: DM 16,50. Bei Vorkasse (nur Euroschecks) DM 4,-. Porto Ausland DM 18,-. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Erscheinungstermine ohne Gewähr. *gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht. Alle Preise in DM.

Action-Adventure, 1 Spieler, Nintendo

ETERNAL DARKNESS

Neben Resident Evil 64 und Castlevania 2 soll auch das grausige Action-Adventure Eternal Darkness dazu beitragen, das Horror-Angebot für das N64 zu verbreitern.

Schrecksekunde: Wenn unvermittelt Untote auf dem Bildschirm erscheinen, rutscht euch das Herz in die Rüstung (oben). Die Lichtverhältnisse in dieser aus Rundbögen und verzierten Säulen zusammengesetzten Gruft verdichten die Atmosphäre (rechts).

Aufgrund der Tatsache, daß der Titel erst im nächsten Jahr erscheinen soll, sind die Infos noch sehr allgemein gehalten: Ihr müßt durch die Zeit reisen, um die Pläne finsterer Mächte zu durchkreuzen. Da auf der E3 schon ein spielbarer Abschnitt gezeigt wurde, in dem ein Ritter durch eine Burg gelenkt werden konnte, läßt sich vermuten, daß es euch auch in die Vergangenheit verschlagen wird. Die hochauflösende Grafik des Schreckens-Szenarios wird in Echtzeit berechnet. Dadurch werden spektakuläre Kameraperspektiven und Schäden an Hintergrundelementen möglich sein. Außerdem sind dynamische Lichteffekte, animierte Zwischensequenzen und Monster, die in Pulks über euch herfallen, geplant.

Florian Brich

ERSTER EINDRUCK

Titel: ..... ***Eternal Darkness***
Genre: ..... ***Action-Adventure***
Spieler: ***1***
Levels: ..... ***tba.***
Rumble Pak-Unterstützung: ..... ***Ja***
Expansion Pak: ..... ***Ja***
Hersteller: ..... ***Nintendo***
Preis: ..... ***tba.***
Release: ..... ***tba.***
Einschätzung: ..... ***Sehr gut***

Beurteilung: Bei Eternal Darkness wird der Titel Programm sein. Das von Silicon Knights entwickelte Spiel sollte nicht hinter der Qualität der Genre-Referenzen zurückstehen. Sollte es gelingen, die mittelalterliche Umgebung bis auf den letzten Brückenstein nachzuempfunden und aufwendige Zwischensequenzen als zusätzliches Schockelement einzubinden, dann werdet ihr um die Reise in eine grauenvolle Vergangenheit nicht umhinkommen.

Action-Adventure, 1 Spieler, Capcom

RESIDENT EVIL 64

Nach langem Zögern hat sich Capcom endlich dazu entschlossen, den PlayStation-Reißer Resident Evil auf das N64 umzusetzen.

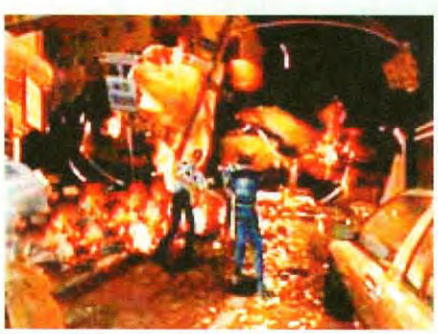
Die N64-Fassung des Gruel-Spektakels wird den zweiten Teil der Geschichte in entschärfter Form wiedergeben. Ihr müßt entweder mit Claire Redfield oder Leon Kennedy die Stadt Racoon-City erforschen, Rätsel lösen und euch mit diversen Schußwaffen gegen Monster wehren. Das Geschehen wird aus der Third-Person-Perspektive dargestellt, während dank eines 512-MBit-Moduls sämtliche Videosequenzen und der Sound sogar in verbesserter Form enthalten sind. Ständige Munitionsknappheit und Polygon-Zombies, die sogar am Boden liegend noch versuchen, euch anzunagen, erzeugen eine konstante Drucksituation. Zudem sollen überwältigende Spezialeffekte und aufwendige Zwischensequenzen blankes Entsetzen hervorrufen. Habt ihr die Geisterbahnfahrt mit beiden Charakteren überstanden, erwarten euch versteckte Minispiele.

Florian Brich

ERSTER EINDRUCK

Titel: ..... ***Resident Evil 64***
Genre: ..... ***Action-Adventure***
Spieler: ***1***
Levels: ..... ***tba.***
Rumble-Pak-Unterstützung: ..... ***Ja***
Expansion Pak: ..... ***Ja***
Hersteller: ..... ***Capcom***
Preis: ..... ***tba.***
Release: ..... ***tba.***
Einschätzung: ..... ***Super***

Beurteilung: Mit Resident Evil 64 wird Capcom euch einen Alptraum bescheren, der euch vom Titelbild bis zum Abspann gefangen nimmt. Der Zombie-Thriller, der schon PlayStation-Besitzer in seinen Bann zog, soll High-Res-Grafik bieten und die besonderen Vorteile des N64 ausschöpfen.



Die Stadtmitte von Racoon-City gleicht einem flammendem Inferno, durch das ihr von Zombie-Horden getrieben werdet.

Dieser Waffenhändler ist einer der wenigen Überlebenden. Bevor er euch hilft, müßt ihr sein Mißtrauen überwinden.

Oft wanken die Untoten in Gruppen auf euch zu, um sich an eurem Fleisch zu laben. In solchen Momenten hilft nur die Schrotflinte.

Strategie, 1-2 Spieler, Nintendo

STARCRAFT

Mit StarCraft hat sich Nintendo das faszinierende PC-Strategiespiel von Blizzard Entertainment exklusiv für die Konsole gesichert.

Es wird einen Zwei-Spieler-Split-Screen- und einen Kooperationsmodus geben, die auf speziellen Karten ausgetragen werden.

Am unteren rechten Bildschirmrand erkennt ihr die sogenannten Hot-Keys, über die ihr flott die wichtigsten Funktionen auslösen könnt.

Ihr führt entweder die Erdbewohner oder eine von zwei außerirdischen Rassen im Kampf um die Vorherrschaft in der Galaxie an. Jede Spezies verfügt über eigene Einheiten, Technologien und Waffen. Während der zahlreichen Kampagnen baut ihr Rohstoffe ab, stellt Truppen auf und verheizt diese im Boden- oder Luftkrieg. Die verschiedenen Planetenoberflächen werden aus der schrägen Draufsicht gezeigt. Exotische Konstruktionen, atemberaubende Effekte und eine komfortable Benutzerführung sollten *StarCraft* zu Ruhm verhelfen.

Florian Brich

ERSTER EINDRUCK

Titel: ..... *StarCraft*
Genre: ..... *Strategie*
Spieler: *1-2*
Levels: ..... *30+*
Rumble-Pak-Unterstützung: ..... *tba.*
Expansion Pak: ..... *Ja*
Hersteller: ..... *Nintendo*
Preis: ..... *tba.*
Release: ..... *August '99*
Einschätzung: ..... *Gut*

Beurteilung: Strategen dürfen sich auf eine intelligente Herausforderung freuen, deren technische Umsetzung derzeit aber noch Raum für Verbesserungen läßt. Wenn bei StarCraft auch die Fußtruppen gut zu erkennen sind und die Grafik das Zwei-Spieler-Gedrängel übersteht, kommen Taktiker an diesem Titel nicht vorbei.

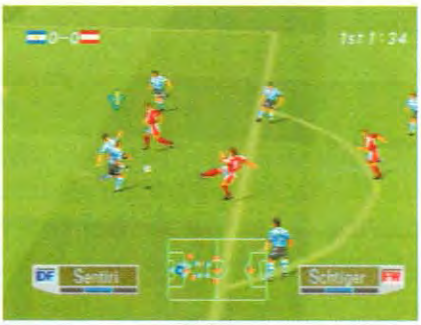
GAMERS POINT
Video spiele & Multimedia, ... wo sonst !
5 Std. E3 Messevideo 39,95DM
Sparen Sie Geld mit dem 'GAMERS POINT - RABATT SYSTEM'
GAMERS POINT KOSTENLOSE ZEITSCHRIFT
MASTER SERVICE
Bestellungen bis 16.00 Uhr werden am selben Tag versandt und sollten am nächsten Tag bei Euch sein !!!
Super Service, Geile Preise und jetzt auch noch VERSANDKOSTENFREI ab 50 DM !!!

Neuheiten
Dreamcast
Konsole 499,95
Blue Stinger 119,95
Dynamite Duke 2 129,95
H.o.t.Dead 2+Gun 209,95
Monaco Grand Prix 124,95
Powerstone 129,95
Sega Rally 2 129,95
GameBoy
A Bugs Life 64,95
Asterix & Obelix *
Carmageddon dt. 59,95
Conker's P. Tales 64,95
F1-World GP *
Holy Magic Century 64,95
Hugo 2 1/2 64,95
Live Wire 59,95
Looney Tunes 64,95
Lucky Luke *
R-Type DX *
Space St. Silicon V. 59,95
Star Wars - Yoda St. 59,95
Tom & Jerry 59,95
Nintendo 64
DexDrive SV-388 74,95
Gamebust. DeLuxe 94,95
Passport PLUS 79,95
RAM Erweiter. ab 49,95
Joypad ab 39,95
Lenkrad ab 124,95
Memory Card ab 24,95
Rumble Pack ab 24,95
C & C *
F1 World GP 2 89,95
Flying Dragons 89,95
Lode Runner 3D *
NBA Pro 99 *
New Tetris, The 89,95
NHL Pro 99 *
Playmobil - Hype 119,95
Racing Simul. 2 119,95
Rayman 2 119,95
Shadowgate 114,95
Superman *
DVD
Pioneer 515 MULT 1099,95
F. Dusk t. Dawn US 74,95
Ronin US 69,95
The Siege US 69,95
ab 250,- DM 1x1Meg Memory Card kostenlos (N64/PSX) (lieferbare Ware) (nur bei Software)
Zelda • R. Evil Figuren ab 19.95 DM • Top 20 • Soundtracks • Videos
N64
1. All Star Tennis 99 119,95
2. Mystical Ninja 2 - Goemon 124,95
3. A Bugs Life 139,95
4. Fighting Force 154,95
5. Star Wars - Episode 1 Racer 114,95
6. Beetle Adventure Racing 94,95
7. Castlevania 64 119,95
8. South Park 104,95
9. WCW vs. NWO: Revenge 134,95
10. Gex 64 - Enter the Gecko 114,95
N64
11. Micro Machines 64 Turbo 124,95
12. Mission: Impossible 64 104,95
13. Rampage 2 - Universal Tour 114,95
14. V-Rally Champ. Edition 99 74,95
15. Bust-a-Move 3 DX 69,95
16. Star Wars - Rogue Squadron 114,95
17. Turok 2 99,95
18. Vigilante 8 114,95
19. Wipeout 64 109,95
20. Lamborghini 64 49,95
Lösungsbücher ab 9.85 DM
Zubehör ohne Ende
Angebote
Nintendo 64
NHL Breakaway 98 39,95
Wetrix 39,95
NBA Courtside 49,95
Hexen 64 49,95
Clayfighter 63 1/3 49,95
Int. S.S. Soccer 64 49,95
N.Winter Olympics'98 49,95
Dark Rift 49,95
Multi Racing Champ. 49,95
Lamborghini 64 49,95
Bust-a-Move 2 54,95
Holy Magic C. Eltale 59,95
Forsaken 59,95
Goemon 3D-M. Ninja 64,95
F1 World Grand Prix 69,95
Snowboard Kids 69,95
Super Mario Kart 64 69,95
Lylat Wars 69,95
Wave Race 64 69,95
Bust-a-Move 3 DX 69,95
V-Rally Ch. Edition 99 74,95
NHL Blade of Steel 99 79,95
Starshot - Sp. Circus 79,95
SNES
50/60 Herz Box 19,95
Joyp. S337 ProNeo 2 39,95
Kabel AV inc. Scart 39,85
Aladdin 59,95
Arkanoid 39,95
Lost Vikings 2 49,95
PGA Tour 19,95
Prince of Persia 2 49,95
Super Bomberman 2 39,95
S.P. Action Football 9,95
Tetris Attack 9,95
Tim in Tibet 39,95
W.A. Greatest Hits 39,95
Donkey Kong C. 1 49,95
Mickey & M. - Great C. 59,95
Mickeys Mag. Quest 69,95
Merchendaise
Baseball Cap ab 5,95
Figuren ab 14,95
Masken ab 39,95
Pins ab 3,95
Schlüßelanhänger ab 3,95
Soundtracks ab 19,95
T-Shirts ab 4,95
Comics ab 5,90
Spieleberater ab 9,95

Lieferung per Nachnahme - Solange Vorrat reicht - Preise freibleibend - * = Preis stand bei Drucklegung noch nicht fest - Fragt nach unseren aktuellsten Games - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM - Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen - Druckfehler und Irrtümer vorbehalten - Mit erscheinen dieser Anzeige, verlieren die bisherigen Preise ihre Gültigkeit. Alle Preisangaben in DM.
Verschiedene Partnerschafts - bzw. Händlermodelle - Rufen Sie an !!!
BESTELL - HOTLINE
Telefon Versand: 0721-93357 10/11
Gamers Point Karlsruhe (ZENTRALE) Telefax: 0721-93357 28
Kriegsstr. 27 - 29, 76133 Karlsruhe (ca. 300m² POWER)
Ladenlokale - Ladenpreise variieren - Ladenlokale
Das Video Play Lädchen
Sudetenstr. 14
31311 Uetze
05173 - 2290
World Games
Albaxer Str. 1
37671 Höxter
05271 - 920932
Softmouse
Rheingoldstr. 25
38112 Braunschweig
0531 - 2321450
Gamestation
Hattinger Str. 191
44795 Bochum
0234 - 3252052
Gamers Point Oberhausen
Havensteinstr. 46 - 48
46045 Oberhausen
0208 - 20518-33/44
Kriwat
Olle Beek 9
46569 Hünxe
02858 - 7131
Your Level
Kronenstr. 21-23
78054 VS-Schwenningen
07720 - 36402
Saphir
Am Postplatz 4
79822 T.-Neustadt
07651 - 2788
Musi-X-treme
Kirchlern 4
84416 Taufkirchen
08084 - 946780

Nur mit Hilfe einer absoluten Glanzparade kommt der aufmerksame Torhüter noch an diesen plazierten Torschuß.

Auf die richtige Spiel-Strategie kommt es an. Hier versuchen die Iren, den italienischen Angriff durch eine Zonendeckung zu stoppen.



Der Polster-Toni aus Österreich schießt beherzt auf das argentinische Tor, die Verteidiger versuchen, den Schuß abzublocken.

Fußball, 1-4 Spieler, Konami

ISS 2000

Konami schickte mit ISS '98 einen Kick mit gelungenen Animationen und nahezu fehlerfreiem Gameplay auf den Fußballplatz. Mit ISS 2000 läuft sich der Nachfolger der beliebten Serie für den bevorstehenden Einsatz warm.

Auf dem amerikanischen Markt wird der Titel unter dem Namen *Major League Soccer 2000* mit der offiziellen Lizenz der amerikanischen Profi-Liga MLS erscheinen, momentan ist noch nicht bekannt, ob und mit welchen Lizenzen der Hersteller Pläne bezüglich des europäischen Marktes hat. Für einen hohen Realitätsgrad sorgen während des Matches die mit der Tageszeit wechselnden Lichtverhältnisse. Neben den Vereins-Teams stehen dem Spieler über 50 Nationalmannschaften zur Verfügung, dabei soll auf dem Spielfeld eine im Vergleich zum Vorgänger größere Auswahl an Spielformationen und Aktionen ein noch besseres Gameplay garantieren. Interessant dürfte der neu integrierte „Success Mode" sein, in dem die Profis im Laufe einer Spielzeit ihre Fähigkeiten verbessern und sich nach Rollenspielart weiterentwickeln.

Jens Quentin

ERSTER EINDRUCK

Titel:	ISS 2000
Genre:	Fußball
Spieler:	1-4
Levels:	tba.
RumblePak-Unterstützung:	tba.
Expansion Pak:	tba.
Hersteller:	Konami
Preis:	tba.
Release:	4. Quartal '99
Einschätzung:	Sehr gut

Beurteilung: Es bleibt abzuwarten, ob die eher dezent ausgefallenen Verbesserungen des Fußballklassikers ausreichen, um mit der starken Konkurrenz von Electronic Arts mithalten zu können.

Action-Adventure, 1 Spieler, Acclaim

SHADOW MAN

Kurz nach der E3 erhielten wir ein feines Päckchen, welches unter anderem taufrisches Material zu Shadow Man beinhaltete.

LeRoi kann in beiden Händen Wummen tragen und somit gleichzeitig verschiedene Ziele anvisieren (oben). Turok 2 von Acclaim war schon ein Feuerwerk der Effekte, aber Shadow Man setzt in dieser Hinsicht noch einen drauf (unten).

Da die Story aufgrund der umfangreichen Vorberichterstattung sattsam bekannt ist, wollen wir diesmal in erster Linie auf die Technik von Shadow Man eingehen. Grafisch reizt der Titel, der auf einem 256-MBit-Monstermodul ausgeliefert wird, das Nintendo 64 in einer Form aus, wie man es in den ersten Monaten der Konsole nicht für möglich gehalten hätte. Die düsteren Konstruktionen, die bizarren Kreaturen und die Lichteffekte hinterlassen einen noch besseren Eindruck als bei den ersten Präsentationen. Anders als etwa bei *Turok 2* besticht der potentielle Acclaim-Hammer darüber hinaus durch eine zumeist konstante Frame-Rate. Für die Lokalisierung wird übrigens ein besonders hoher Aufwand betrieben – ihr könnt unter anderem mit den deutschen Stimmen von Jack Nicholson, Alf und Whoopy Goldberg rechnen.

Marco Marzinkowski

ERSTER EINDRUCK

Titel:	Shadow Man
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Levels:	25 Welten
Rumble-Pak-Unterstützung:	Ja
Expansion Pak:	Ja
Hersteller:	Acclaim
Preis:	ca. DM 120,-
Release:	September
Einschätzung:	Sehr gut

Beurteilung: Mit Shadow Man wird Acclaim im Segment der Action-Adventures in jedem Fall Akzente setzen. Packende Story, interessantes Gameplay und moderne (Grafik-)Technik könnten das Voodoogame sogar zur neuen Referenz werden lassen.

Golf, 1-4 Spieler, Nintendo

MARIO GOLF

Endlich möchte Nintendos Mario auch auf dem Golfplatz für Aufsehen sorgen. Eagle am ersten Loch oder fataler Double Bogie?

Nach der Befreiung der Prinzessin Peach in *Super Mario 64* hatte der kleine Klempner wenig zu tun. Um nicht durch zuviel Langeweile einzurosten, entschließt er sich, golftechnisch aktiv zu werden. Er und neun weitere Hobby-Golfer, die zum Großteil aus weiteren Nintendo-Charakteren (Luigi, Peach etc.) bestehen, werden sich dabei auf insgesamt sechs Kursen austoben können. Diverse Spielmodi sollen *Mario Golf* langfristig interessant machen, darunter auch eine Time-Attack-Variante, bei der es gilt, eine Runde so schnell wie möglich zu beenden. Grafisch sieht der Titel gewohnt bunt und knuddelig aus, spielerisch hingegen setzt man auf Realismus. Dieser soll durch ein ausgereiftes physikalisches Modell erzeugt werden. Ein genauer Releasetermin ließ sich leider noch nicht in Erfahrung bringen.

Marco Marzinkowski

Typisch für Produkte rund um den Kult-Klempner ist der grelle Look im Cartoon-Stil (oben). Der Lensflare-Effekt, eigentlich eher ein Markenzeichen von Rennspielen, kommt auch bei Mario Golf gut (unten).

ERSTER EINDRUCK

Titel: ..... *Mario Golf*
Genre: ..... *Golf*
Spieler: *1-4*
Levels: ..... *Sechs Kurse*
Rumble-Pak-Unterstützung: ..... *tba.*
Expansion Pak: ..... *tba.*
Hersteller: ..... *Nintendo*
Preis: ..... *tba.*
Release: *1999*
Einschätzung: ..... *Sehr gut*

Beurteilung: Mario Golf dürfte für frischen Wind im Genre sorgen – die gelungene Mischung aus bewährter Optik und spielerischem Potential macht es möglich.

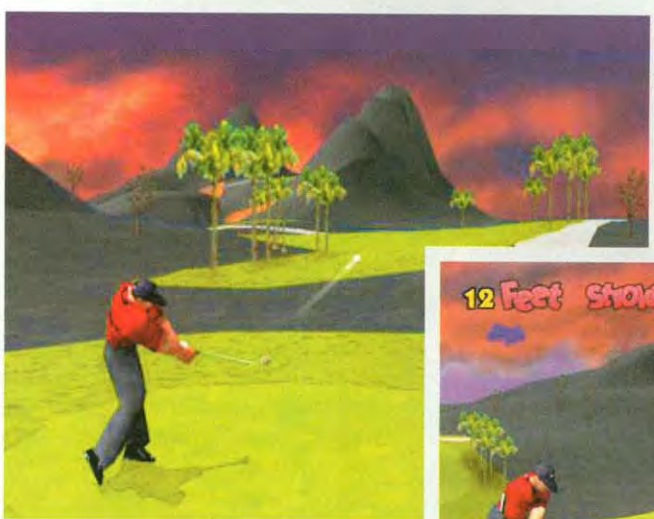
Golf, 1-4 Spieler, EA

TIGER WOODS 2000

Wer wird das Duell der Giganten auf dem Nintendo 64 gewinnen? Tiger Woods, den EA erstmals auf dem N64 aktiviert, oder Mario?

Neben authentischen Plätzen der PGA-Tour, deren genaue Stückzahl noch nicht feststeht, ist EA auch um abgefahrene Elemente bemüht – so wird es durch spezielle Upgrades etwa möglich sein, den Golfball in einen Vogel zu verwandeln. Neben diversen, fixen Kamerawinkeln könnt ihr euch auch frei auf den Kursen umsehen, um den nächsten Schlag perfekt vorzubereiten. Umfangreiche Statistiken und ein Spielereditor sollen die Simulation weiter abrunden. Die Bewegungsabläufe des Tigers wurden übrigens per Motion Capturing eingefangen und in ein aufwendiges Polygonmodell integriert – ihr könnt mit oder gegen den sympathischen Superprofi spielen.

Marco Marzinkowski



Volle Kraft voraus: ein mächtiger Drive in einer tropisch angehauchten Landschaft (oben). Bis auf die Farbgebung und den etwas unförmigen Protagonisten wirkt die Optik realistischer als bei Mario Golf (rechts).

ERSTER EINDRUCK

Titel: ..... *Tiger Woods 2000*
Genre: ..... *Golf*
Spieler: *1-4*
Levels: ..... *tba.*
Rumble-Pak-Unterstützung: ..... *Ja*
Expansion Pak: ..... *Ja*
Hersteller: ..... *EA*
Preis: ..... *tba.*
Release: ..... *Oktober*
Einschätzung: ..... *Sehr gut*

Beurteilung: Mit Mario Golf und Tiger Woods 2000 kommen gleich zwei hochkarätige Golfspiele auf euch zu. Welches die bessere Wahl ist, hängt von eurem persönlichen Geschmack ab. Es soll ja Leute geben, die den Mario-Overkill satt haben.

Wrestling, 1-4 Spieler, Electronic Arts

WCW MAYHEM

Nach THQ und Acclaim begibt sich nun auch Electronic Arts in den virtuellen Wrestling-Ring – und das sogar mit zugkräftiger WCW-Lizenz!

Das von Kodiak Interactive für EA entwickelte *WCW Mayhem* protzt mit satten 60 Wrestlern, zwischen denen ihr wählen können werdet. Um nicht hinter der harten N64-Konkurrenz zurückzustehen, wird auch ein umfangreicher Wrestler-Create-Modus integriert werden, der keine Wünsche offen lassen soll. Über 600 Motion-Capture-Animationen sollen für realistisch wirkende Bewegungsabläufe der Wrestler beim Einmarsch in die Halle und im Ring selbst sorgen, die detaillierte Grafik spricht bereits jetzt für sich. Dabei sollen die Kämpfe nicht nur auf den Ring und dessen direkte Umgebung beschränkt sein, auch in Umkleidekabinen fliegen die Fäuste. Im Gegensatz zu Acclaim setzt EA anstelle von Energiebalken auf eine spezielle Schwung-Anzeige, um den Fitneßzustand der Kontrahenten darzustellen. An Schwung dürfte es auch dem Party-Modus nicht fehlen, der 16 Spieler hintereinander in einer Art Battle Royal gegeneinander stellt. *WCW Mayhem* wirkt sehr vielversprechend und könnte *WWF Attitude* die Show stehlen!

Michael Pruchnicki

Die Anzeige in der Mitte ersetzt während des Matches die Energiebalken.

Auch außerhalb des Rings könnt ihr euch bei WCW Mayhem harte Gefechte liefern.

ERSTER EINDRUCK

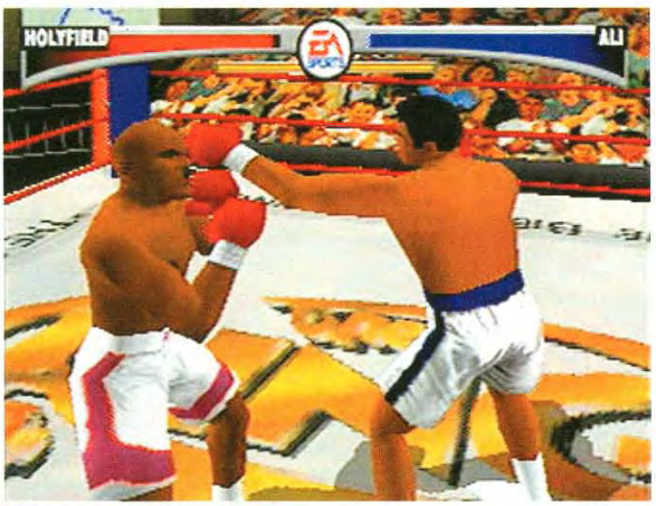
Titel:.....WCW Mayhem
Genre:.....Wrestling
Spieler: 1-4
Levels: .....60 Wrestler
Rumble Pak-Unterstützung:.....tba.
Expansion Pak:.....tba.
Hersteller: .....Electronic Arts
Preis:.....tba.
Release:.....Herbst 1999
Einschätzung:.....Sehr gut

Beurteilung: Gegen die starke Konkurrenz von THQ und Acclaim hat EA respektable Chancen - die ersten Eindrücke sind verheißungsvoll.

Boxen, 1-2 Spieler, Electronic Arts

BOX CHAMPIONS

Während Wrestling-Spiele auf dem N64 so populär wie nie sind, wurde der Boxsport bisher stiefmütterlich behandelt – Box Champions soll dies ändern!



Holyfield gegen Ali? Bei Box Champions sind solche Duelle kein Problem (oben)! Ob diese Ego-Ansicht spielerisch sinnvoll ist, bleibt vorerst zweifelhaft (unten).

Bei diesem interessanten Titel könnt ihr zwischen 25 Boxern wählen, wobei Altmeister wie Muhammed Ali im virtuellen Ring problemlos gegen aktuelle Stars vom buchstäblichen Schlage eines Oscar de la Hoya antreten können. Natürlich ist man nicht nur auf die fertigen Boxer festgelegt, das Kreieren eines eigenen Athleten sollte zusammen mit dem umfangreichen Trainingsmodus für einige Motivation sorgen. Wer darauf keine Lust hat und nur auf ein schnelles Match aus ist, dürfte mit der Flashstart-Option glücklich werden. Auch wird es möglich sein, einige Klassiker der Boxgeschichte nachzuspielen. Während je ein Energiebalken den Gesamt-Gesundheitszustand der Boxer anzeigt, informiert der kleine Stamina-Balken darunter über die kurzfristig verfügbare Energie, die für schnelle Angriffsserien benötigt wird. Die Grafik wirkt dabei zwar eher zweckmäßig, doch kommt es auf das Gameplay an – und das scheint bei *Box Champions* zu stimmen.

Michael Pruchnicki

ERSTER EINDRUCK

Titel:.....Box Champions 2000
Genre:.....Boxen
Spieler: 1-2
Levels: .....25 Boxer
Rumble-Pak-Unterstützung:.....Ja
Expansion Pak:.....tba.
Hersteller: .....Electronic Arts
Preis:.....tba.
Release:.....4. Quartal '99
Einschätzung:.....Gut

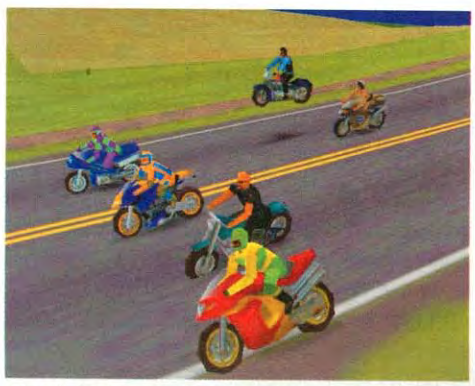
Beurteilung: EA steigt in den Nintendo 64-Ring und überzeugt durch diverse Boxer, interessante Spielmodi und einen gelungenen Editor. An der Grafik sollte man aber noch feilen.

Rennspiel, 1-4 Spieler, THQ

ROAD RASH 64

Einige Fassungen von Electronic Arts' rabiater Bikerhatz besitzen so etwas wie Kultstatus – ob da die 64-Bit-Version von THQ mithalten kann?

Für die Nintendo-64-Version wurde das aus 16-Bit-Tagen bekannte Konzept technisch komplett neu angegangen, wobei selbstverständlich auch sämtliche Kurse eigens für diese Fassung neu entworfen wurden. So könnt ihr euch nun mit bis zu drei Mitspielern auf eines der PS-strotzenden Zweiräder schwingen und bei den Rennen neben den Motoren auch die Waffen sprechen lassen, wobei THQ selbst in diesem Splitscreen-Modus eine angenehme Framerate von 30 Bildern pro Sekunde verspricht. Dadurch ergeben sich natürlich auch neue Multiplayertaugliche Spielmodi, darunter Teamrennen sowie Flucht und Verfolgung.



Die Vielzahl der Fahrer auf diesem Bild kann nicht über die magere grafische Darstellung hinwegtäuschen.

Doch auch Einzelspieler sollen auf ihre Kosten kommen, abhängig von eurem Bekanntheitsgrad werdet ihr diesmal beispielsweise im Verlauf des Spiels von Bikerclubs eingeladen. Wir hoffen derzeit nur, daß die ziemlich detailarme Streckengrafik bis zum Release noch etwas aufgebohrt wird, denn optisch macht *Road Rash 64* noch nicht viel her.

Michael Pruchnicki

Im Splitscreen-Modus können sich bis zu vier Spieler mit diversen Waffen beharken.

ERSTER EINDRUCK

Titel: ..... *Road Rash 64*
Genre: ..... *Rennspiel*
Spieler: *1-4*
Levels: ..... *tba.*
Rumble-Pak-Unterstützung: ..... *Ja*
Expansion Pak: ..... *Ja*
Hersteller: ..... *THQ*
Preis: ..... *tba.*
Release: ..... *September 1999*
Einschätzung: ..... *Gut*

Beurteilung: Übermäßig spektakulär wirkt Road Rash 64 zwar derzeit noch nicht, aber das interessante Gameplay entschädigt für die eher zweckmäßige Grafik.

Lucky - Games
In Oberursel / Ts.
Ackergasse 9
Tel. 06171 - 582193

PC-Spiele
Outcast
TOP - SPIEL
89,90 DM
89,90 DM
89,90 DM

N64
111.- DM
119.- DM

PSX
99,90 DM
99,90 DM

Dreamcast
Dreamcast jp.
Nur 589 .- DM
Spiele auf Anfrage
Ab 23.09.99 Dreamcast Deutsch
499 .- DM
..jetzt Vorbestellung

..Immer Super - Angebote auf Lager
..auch Import - Spiele
..An & Verkauf

Figuren
Action - Figuren ab 39.90 DM

- ab 150.- DM versandkostenfrei -
Versandkosten: 10,- DM (incl. NN)
- Lieferung innerhalb 24 Stunden -

INFOGRAMES DEUTSCHLAND
www.infogrames.de
www.luckygames.de

Rennspiel, 1-2 Spieler, Electronic Arts

HOT WHEELS

Zu Ende des Jahres wollen Electronic Arts die Hot Wheels auf phantasievolle Strecken setzen. Damit schaffen die bunten Flitzer den Sprung aus dem Sandkasten auf euer N64.

Die Hot Wheels, wie man sie kennt: dicke Motoren, Riesenauspuff und stilisierte Flammen an den Fahrzeugseiten (oben). Beim Überholen des schwarzen Vans gebt ihr Gas, bis die Funken sprühen (rechts).

Mit vierzig der begehrten Sammelobjekte – darunter der Twin Mill, der JetThreat oder der Red Baron – dürft ihr über zwölf verschlungene Pisten jagen. In vier Welten brettert ihr mit den blankpolierten PS-Monstern durch Loopings, über Rampen und andere Hindernisse. Abkürzungen, Power-Ups und versteckte Fahrzeuge garantieren einen variables Gameplay und langfristige Motivation. Ein besonderer Reiz wird von den diversen Stunt-Möglichkeiten ausgehen. Bei Höchstgeschwindigkeit dürft ihr Drehungen im Sprung oder kontrollierte Überschläge hinlegen. Außerdem wird die Raserei über einen Mehrspieler-Simultan-Modus verfügen.

Florian Brich

ERSTER EINDRUCK

Titel: ..... *Hot Wheels*
Genre: ..... *Rennspiel*
Spieler: *1-2*
Levels: ..... *12 Strecken*
Rumble Pak-Unterstützung: ..... *tba.*
Expansion Pak: ..... *tba.*
Hersteller: ..... *Electronic Arts*
Preis: ..... *tba.*
Release: ..... *Herbst '99*
Einschätzung: ..... *Gut*

Beurteilung: Hot Wheels sollte mit pfeilschneller Grafik, heißer Musik und Fahrzeugen, die euch allen bekannt sein dürften, für Furore sorgen. Wenn die Spielmechanik der von F-Zero X nahe kommt und die Stunt-Möglichkeiten sauber umgesetzt werden, könnte Electronic Arts die Minis ganz groß machen.

Rennspiel, 1-4 Spieler, Nintendo

MINI RACERS

Nachdem schon Codemasters mit den Micro Machines beachtlichen Erfolg verbuchen konnte, zieht Nintendo nun mit den ferngesteuerten Mini Racers nach.

Schon die E3-Präsentation des lustigen Rennspieles zog die Blicke auf sich. Bei *Mini Racers* düst ihr mit bunten, ferngesteuerten Fahrzeugen über ulkige Pisten. Da die Größenverhältnisse akkurat nachempfunden wurden, müßt ihr bei der Jagd durch Freizeitanlagen oder über Sand-Arenen nicht nur Rampen meistern, sondern auch Hindernisse wie zum Beispiel Gartenschläuche umkurven. Mehrspielermodi und flexible Kamerawinkeln die das komplette Geschehen auf dem Kurs einfangen, steigern das Vergnügen.

Florian Brich

Die Mini Racers geben Gas: Die Fahrzeugfarben werden gleichzeitig am unteren Bildschirmrand als Team-Banner verwandt (links).

ERSTER EINDRUCK

Titel: ..... *Mini Racers*
Genre: ..... *Rennspiel*
Spieler: *1-4*
Levels: ..... *tba.*
Rumble-Pak-Unterstützung: ..... *tba.*
Expansion Pak: ..... *tba.*
Hersteller: ..... *Nintendo*
Preis: ..... *tba.*
Release: ..... *tba.*
Einschätzung: ..... *Sehr gut*

Beurteilung: Nintendo verspricht durch die Verwendung intelligenter Kameraperspektiven ein neues Renngefühl. Der Analog-Controller sollte die realistische Steuerung der ferngelenkten Autos ermöglichen. Da zu den speziellen Rennoptionen auch ein Vier-Spieler-Simultan-Modus gehören wird, könnten sich die Mini Racers als erfreuliche Ergänzung der N64-Rennspiel-Riege herausstellen.

Für das Quick Race, das Zeitfahren und den Zwei-Spieler-Modus steht ein Großteil des Fuhrparks sofort zur Wahl.

Obwohl dem Spiel die Lizenzen fehlen, macht sich der Porsche-Verschnitt schon in der Startaufstellung prächtig.

Während ihr hektisch an eurer Rennfahrer-Karriere arbeitet, rotieren im Hintergrund gemächlich die Windräder.

Rennspiel, 1-2 Spieler, Midway

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP

Noch in diesem Jahr werdet ihr bei World Driver Championship den Lenker umklammern dürfen. Eine exzellente Grafik und eine spektakuläre Fahrphysik sollten den Titel in die Rennspiel-Oberklasse befördern.

Im Mittelpunkt von *WDC* steht der Karrieremodus, in dem ihr euch einem Rennstall anschließt und – abhängig von euren Erfolgen – später von anderen Teams abgeworben werdet. Im Spielverlauf kommt ihr so in den Genuß, 30 Fahrzeuge über zehn aufwendig gestaltete Pisten treten zu dürfen. Die Fahrphysik des Titels basiert auf einer Vier-Punkte-Simulation der Radaufhängung. Das Gameplay gewinnt durch diverse Abwandlungen der Kurse und intelligente Spielmodi – darunter die Drivers Challenge und das Endurance-Rennen – an Tiefe. Piloten, die lange Zeit bei einem Rennstall bleiben, werden mit einem Treue-Bonus belohnt.

Florian Brich

ERSTER EINDRUCK

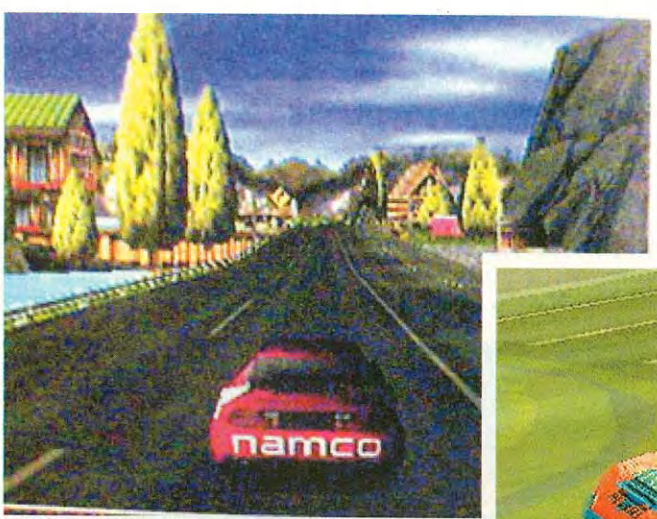
Titel: .....World Driver Championship
Genre:.....Rennspiel
Spieler: 1-2
Levels: .....10 Strecken
Rumble-Pak-Unterstützung:.....Ja
Expansion Pak:.....tba.
Hersteller:.....Midway
Preis:.....tba.
Release:.....Herbst 1999
Einschätzung: .....Super

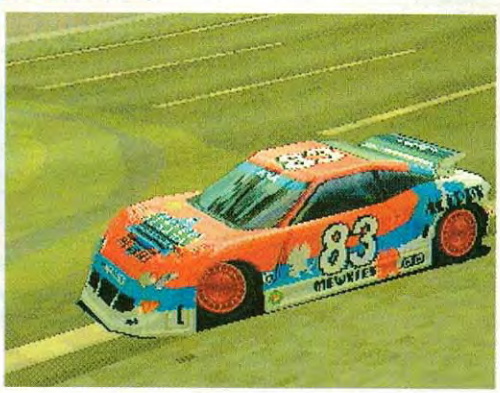
Beurteilung: Mit Top Gear Overdrive haben die Entwickler der Boss Game Studios schon unter Beweis gestellt, was sie aus dem N64 herausholen können. Die erstaunliche Zahl an Fahrzeugen und Strecken und eine Technik, die sogar einen Hi-Res-Letterbox-Modus erlaubt, lassen N64-Piloten schon jetzt mit der Zungen schnalzen.

Rennspiel, 1-4 Spieler, Nintendo

RIDGE RACER 64

Das lang ersehnte Ridge Racer 64 ist der erste Titel, der von dem neuen NOA-In-House-Team mit dem Namen Nintendo Software Technologies auf das N64 übersetzt wird.





Das erste Bild von Ridge Racer 64, das Rennspielfreunde zu Tränen rühren wird (oben). Eine der Stärken von Ridge Racer sind die herrlich gezeichneten Fahrzeugmodelle (rechts).

Was lange währt, wird endlich gut. Das Rennspiel des Jahrzehnts – *Ridge Racer* – wurde seit Veröffentlichung des N64 schmerzlich vermißt. Nun hat Nintendo die Mühen auf sich genommen, den Namco-Titel auf eure Konsole zu bringen. Auf der E3 war zwar nur ein Video zu sehen, doch das bewies, mit welch bemerkenswertem Aufwand dieses ausgezeichnete Rennspiel losrollen wird. *Ridge Racer 64* wird das Beste aus den ersten beiden Teilen bieten und mit mehr Strecken und Fahrzeuge als die PlayStation-Version zu haarsträubenden Drifts einladen.

Florian Brich

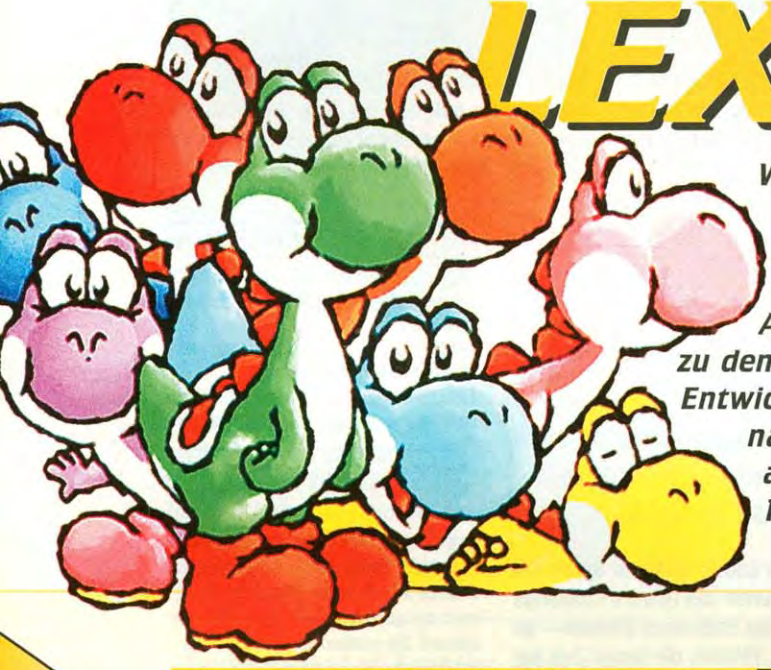
ERSTER EINDRUCK

Titel: .....Ridge Racer 64
Genre:.....Rennspiel
Spieler: 1-4
Levels:.....tba.
Rumble-Pak-Unterstützung: .....tba.
Expansion Pak:.....tba.
Hersteller:.....Nintendo
Preis:.....tba.
Release: .....tba.
Einschätzung: .....Super

Beurteilung: Im Vergleich zur PlayStation-Version sind nur Qualitätssteigerungen zu erwarten: Ihr dürft den Ridge-Racer-Rausch mit dem Analog-Controller erleben, bekommt das Beste aus den beiden ersten Ridge-Racern samt Extrastrecken geliefert und es gibt einen Vier-Spieler-Split-Screen-Modus.

Alle Nintendo-64-Spiele im Überblick

DAS SPIELE-LEXIKON



Wer Infos zu einem bestimmten Projekt sucht, wird hier fündig. Wir verraten, welche Spiele in Deutschland, Japan und den USA erhältlich sind, wann wir sie getestet haben und wie sie abgeschnitten haben. Außerdem liefern wir aktuelle Screenshots und Infos zu den wichtigsten N64-Projekten, die sich derzeit in der Entwicklung befinden. Darüber hinaus haben wir einen nach Monaten aufgeschlüsselten Release-Plan mit allen aktualisierten Erscheinungsdaten (Stand: 10.6.99) der für Deutschland geplanten N64-Spiele.

Bereits erhältlich (D) (Stand: Juni)

Titel	Genre	Hersteller	Test	Wertung
Rennspiele				
Automobili Lamborghini	Rennspiel	Titus/Konami	12/97	80%
Beetle Adventure Racing	Rennspiel	Electronic Arts	4/99	87%
Cruis'n USA	Rennspiel	Nintendo	2/98	53%
Cruis'n World	Rennspiel	Nintendo	9/98	69%
F1 Pole Position	Rennspiel	Ubi Soft	10/97	76%
F-1 World Grand Prix	Rennspiel	Nintendo	9/98	87%
GT 64 Championship E.	Rennspiel	Infogrames	7/98	48%
Multi Racing Championship	Rennspiel	Imagineer	10/97	69%
Nascar '99	Rennspiel	EA	11/98	72%
Off Road Challenge	Rennspiel	GT Interactive	8/98	70%
San Francisco Rush	Rennspiel	GT Interactive	12/97	72%
Top Gear Overdrive	Rennspiel	Mitsui	1/99	88%
Top Gear Rally	Rennspiel	Mitsui	1/97	84%
V-Rally	Rennspiel	Infogrames	12/98	87%
Wave Race 64	Rennspiel	Nintendo	6/97	86%
SciFi-Rennspiele				
Aero Gauge	Rennspiel	Konami	4/98	69%
Air Boarder	Rennspiel	Human	8/98	62%
Extreme G	Rennspiel	Acclaim	11/97	90%
Extreme G 2	Rennspiel	Acclaim	11/98	88%
F-Zero X	Rennspiel	Nintendo	11/98	92%
Star Wars: Racer	**Rennspiel**	**Nintendo**	**6/99**	**87%**
WipEout 64	Rennspiel	Midway	11/98	88%
Snowboarding				
1080° Snowboarding	Rennspiel	Nintendo	10/98	86%
Snowboard Kids	Rennspiel	Nintendo	3/98	70%
Twisted Edge	Rennspiel	Mitsui	1/99	77%
Fun-Racing				
Diddy Kong Racing	Rennspiel	Rare	11/97	92%
Iggy's Reckin' Balls	Arcade	Acclaim	7/98	85%
Mario Kart 64	Rennspiel	Nintendo	6/97	89%
Micro Machines 64	Rennspiel	Codemasters	3/99	85%
S.C.A.R.S.	Rennspiel	Ubi Soft	1/99	79%
Action-Adventure/Jump&Run				
Banjo-Kazooie	Jump&Run	Rare	7/98	93%
Bomberman 64	Jump&Run	Nintendo	11/97	86%
Body Harvest	Action-Adventure	Gremlin	12/98	84%
Bomberman Hero	Jump&Run	Nintendo	10/98	83%
Castlevania	**3D-Action**	**Konami**	**3/99**	**83%**
Chameleon Twist	Jump&Run	Sunsoft	11/97	84%
Chameleon Twist 2	Jump&Run	Sunsoft	4/99	72%
Gex 64	Jump&Run	GT Interactive	10/98	79%
Glover	Jump&Run	Hasbro	12/98	80%

Fortsetzung auf der nächsten Seite

Aktuelle N64-Entwicklungen

Alle mit Screenshots aufgeführten Games werden derzeit gerade entwickelt oder sind in Deutschland noch nicht erhältlich. Bereits fertiggestellte Spiele findet ihr ebenso wie geplante Projekte in den separaten Tabellen mit Wertung.

Action

Man verspricht clevere Gegner, für deren Bekämpfung man geschickte Taktiken benötigt.

Titel: .....Armorines
Hersteller: .....Acclaim
Release (D): .....Dezember 1999

Jump&Run

Leider gab es auf der E3 in Los Angeles keine neuen Infos zu Banjo-Tooie.

Titel: .....Banjo-Tooie
Hersteller: .....Rare
Release (D): .....tba.

Jump&Run

Spitze – bald kommen Freunde des Belmont-Clans wieder auf ihre Kosten.

Titel: .....Castlevania 2
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....tba.

Rennspiel

Disney Racing wird einer von vielen Titeln eines Deals zwischen Nintendo und Disney.

Titel: .....Disney Racing
Hersteller: .....Rare
Release (D): 2000

Jump&Run

Die Vorstellung auf der E3 hat die Erwartungen erfüllt – *Donkey Kong 64* wird genial.

Titel: .....Donkey Kong 64
Hersteller: .....Rare
Release (D): 1999

Jump&Run

Earthworm Jim muß die Windungen seines kranken Gedankenguts erforschen.

Titel: .....Earthworm Jim 3D
Hersteller: .....Interplay
Release (D): .....September '99

Abkürzungen: tba. = noch nicht bekannt, 64-DD = Spiel für das 64 DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, rot = neu oder geändert

Action-Adventure

Noch besser als *Resident Evil 64*? Nach den ersten Eindrücken ist es möglich.

Titel: .....Eternal Darkness
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): 2000

Fußball

IN ARBEIT

FIFA-Freunde bekommen – wie gehabt – ein frisches Fußball-Update geboten.

Titel: .....FIFA 2000
Hersteller: .....EA
Release (D): .....4. Quartal '99

Jump&Run

Die N64-Version des Jump&Runs wird wahrscheinlich drei exklusive Levels bieten.

Titel: ..Gex: Deep Cover Gecko
Hersteller: .....Crave
Release (D): .....September '99

Action

Im Oktober könnt ihr eure kriminellen Energien bei GTA freisetzen.

Titel: .....GTA
Hersteller: .....Take 2
Release (D). .....Oktober '99

Simulation

Die ersten Eindrücke sind vielversprechend – einen genauen Termin gibt es aber nicht.

Titel: .....Harrier 2001
Hersteller: .....Paradigm
Release (D): 1999

Rollenspiel

Auf der E3 wurde das lang erwartete Game nicht mit einem Releasetermin bedacht.

Titel: .....Harvest Moon 64
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....tba.

3D-Action-Adventure

Erfreulich: Der Konami-Titel dürfte wohl termingerecht im Oktober erscheinen.

Titel: .....Hybrid Heaven
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....Oktober '99

Fußball

Im vierten Quartal sollen die Konami-Kicker wieder vor die Pille treten.

Titel: .....ISS 2000
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....4. Quartal '99

Rennspiel

Der Acclaim-Titel wird von Jeremy McGrath entworfene Bikes und Strecken bieten.

Titel: ..Jeremy McGrath Supercross 2000
Hersteller: .....Acclaim
Release (D): .....Oktober '99

Shoot 'em Up

Den fulminanten Shoot-'em-Up-Kracher stellen wir euch auf der Seite 13 näher vor.

Titel: .....Jet Force Gemini
Hersteller: .....Rare
Release (D): .....September '99

Golf

Nintendo hält sich bedeckt und konnte uns noch keinen Releasetermin nennen.

Titel: .....Mario Golf
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....tba.

Action

IN ARBEIT

Auf der E3 wurde der Nachfolger des Agentenspektakels leider nicht enthüllt.

Titel: ..Mission: Impossible 2
Hersteller: .....Infogrames
Release (D): .....tba.

Abkürzungen: tba. = noch nicht bekannt, 64DD = Spiel für das 64 DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, rot = neu oder geändert

Bereits erhältlich (D) *(Fortsetzung v. Seite 24)*

Mischief Makers	Jump&Run	Nintendo	11/97	67%
Mission: Impossible	Action-Adventure	Infogrames	9/98	85%
Mystical Ninja	Action-Adventure	Konami	4/98	85%
Silicon Valley	Action-Adventure	Take 2	11/98	70%
Super Mario 64	Jump&Run	Nintendo	6/97	91%
Starshot	Jump&Run	Infogrames	11/98	79%
Yoshi's Story	Jump&Run	Nintendo	4/98	84%

Rollenspiel

Holy Magic Century	Action-Adventure	Konami	11/98	84%
Zelda	Adventure	Nintendo	12/98	97%

Action

Aerofighters Assault	Flugsim.	Konami	4/98	73%
Blast Corps	Strategie-Action	Nintendo	8/97	84%
Buck Bumble	Shoot 'em Up	Ubi Soft	9/98	71%
Chopper Attack	3D-Action	GT Interactive	9/98	76%
Forsaken	3D-Action	Acclaim	6/98	91%
Hexen 64	3D-Action	GT Interactive	8/97	62%
„Indiziert!"	3D-Action	GT Interactive	—	—
Knife Edge	Shoot 'em Up	Kemco	1/99	48%
Lylat Wars	Shoot 'em Up	Nintendo	9/97	84%
Rampage World Tour	Arcade	GT Interactive	6/98	67%
Robotron 64	Shoot 'em Up	GT Interactive	5/98	19%
Southpark	3D-Action	Acclaim	2/99	70%
Star Wars: SOTE	Action	Nintendo/LucasArts	6/97	76%
Star Wars: Rogue Squadron	Action	Nintendo/LucasArts	2/99	80%
Turok: Dinosaur Hunter	3D-Action	Acclaim	6/97	86%
Turok 2	3D-Action	Acclaim	11/98	92%
Vigilante 8	Action	Activision	4/99	86%

Beat 'em Up

Bio Freaks	Beat 'em Up	GT Interactive	10/98	76%
Clay Fighter 63 1/3	Beat 'em Up	Interplay	12/97	66%
Dark Rift	Beat 'em Up	Funsoft	12/97	64%
Dual Heroes	Beat 'em Up	Mitsui	7/98	44%
Fighters Destiny	Beat 'em Up	Ocean	3/98	76%
G.A.S.P.!!	Beat 'em Up	Konami	6/98	69%
„Indiziert!"	Beat 'em Up	Midway	—	—
Ragukakids	Beat 'em Up	Konami	10/98	59%

Fußball

FIFA 64	Fußball	Electronic Arts	6/97	55%
FIFA 98: Die WM-Qualifikation	Fußball	Electronic Arts	1/98	90%
FIFA 99	Fußball	Electronic Arts	4/99	90%
Frankreich '98	Fußball	Electronic Arts	5/98	90%
Int. Superstar Soccer 64	Fußball	Konami	7/97	89%
ISS 98	Fußball	Konami	9/98	89%

Basketball

NBA Jam '99	Basketball	Acclaim	12/98	88%
NBA Live 99	Basketball	EA	12/98	88%
NBA Courtside	Basketball	Nintendo	6/98	85%
NBA Hangtime	Basketball	Midway/NOE	7/97	60%
NBA Pro 98	Basketball	Konami	2/98	75%

Eishockey

NHL 99	Eishockey	EA	1/98	92%
NHL Breakaway '98	Eishockey	Acclaim	3/98	90%
NHL Breakaway 99	Eishockey	Acclaim	1/99	83%
Olympic Hockey '98	Eishockey	GT Interactive	5/98	70%
Wayne Gretzky's 3D-Hockey	Eishockey	Midway	7/97	72%
Wayne Gretzky's 3D-Hockey '98	Eishockey	Midway	2/98	76%

Football

Madden 64	Football	EA	12/97	80%
Madden NFL 99	Football	EA	1/99	82%
NFL Blitz	Football	GT Interactive	11/98	85%
NFL Quarterback '98	Football	Acclaim	12/97	89%
NFL Quarterback '99	Football	Acclaim	12/98	89%

Wrestling

WCW vs. NWO	Wrestling	Konami/THQ	4/98	80%
WCW/NWO Revenge	Wrestling	THQ	11/98	87%
WWF Warzone	Wrestling	Acclaim	9/98	85%

Sportspiele (Sonstige)

All Star Baseball 99	Baseball	Acclaim	7/98	80%
All Star Baseball 2000	Baseball	Acclaim	5/99	88%
Centre Court Tennis	Tennis	Mitsui	12/98	70%
Mario Party	Multiplayer	Nintendo/Hudson	3/99	82%
Nagano Winter Olympics	Sportspiel	Konami	2/98	70%
Virtual Pool 64	Sport	Interplay	4/99	82%
Waialae Country Club	Golf	Nintendo	9/98	58%

Denkspiel

Bust-a-Move 2	Denkspiel	Acclaim	5/98	85%
Bust-a-Move 3	Denkspiel	Acclaim	1/99	86%
Charlie's Blast Territory	Denkspiel	Mitsui	5/99	71%
Tetrisphere	Knobelspiel	Nintendo	3/98	76%
Virtual Chess	Schach	Titus	6/98	74%
Wetrix	Geschicklichkeit	Ocean	6/98	79%

Simulation

Pilotwings 64	Flugsim.	Nintendo	6/97	79%

Erscheint 1999 in Deutschland

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Release
Juni				
All Star Tennis '99	Tennis	Ubi Soft	74%	Juni
California Speed	Rennspiel	Midway	72%	Juni
Carmageddon 64	**Rennspiel**	**SCI**	—	**Juni**
F-1 World Grand Prix II	Rennspiel	Nintendo	—	Juni
Goemon 2	Jump&Run	Konami	86%	Juni
Lode Runner 3D	Action	Infogrames	73%	Juni
NFL Blitz	**Football**	**Midway**	**85%**	**Juni**
Rampage 2	Action	Midway	70%	Juni
Shadow Gate 64	Adventure	Kemco	82%	Juni
Juli				
Command & Conquer	**Strategie**	**Nintendo**	**84%**	**Juli**
Monster Truck Madness	**Rennspiel**	**Take 2**	—	**Juli**
NBA Pro 99	**Basketball**	**Konami**	**71%**	**Juli**
Superman	**3D-Action**	**Titus**	—	**Juli**
WWF Attitude	Wrestling	Acclaim	—	Juli
August				
NFL Quarterback Club 2000	**Football**	**Acclaim**	—	**August**
StarCraft 64	Strategie	Blizzard	—	August
The New Tetris	**Denkspiel**	**Nintendo**	—	**August**
Ultimate Football	**Fußball**	**Acclaim**	—	**August**
September				
Earthworm Jim 3D	Jump&Run	Interplay	—	September
Gauntlet Legends	**Arcade**	**Midway**	—	**September**
Gex 3: Deep Cover Gecko	**Jump&Run**	**Crave**	—	**September**
Jet Force Gemini	**Shoot 'em Up**	**Rare**	—	**September**
NBA Jam 2000	**Basketball**	**Acclaim**	—	**September**
NHL Pro 99	Eishockey	Konami	77%	September
Racing Simulation 2	**Rennspiel**	**Ubi Soft**	—	**September**
Rat Attack	Arcade	Mindscape	—	September
Ready 2 Rumble Boxing	**Boxen**	**Midway**	—	**September**
Rugrats: Scavenger Hunt	Action	THQ	—	September
Re-Volt	Rennspiel	Acclaim	—	September
Road Rash 64	**Rennspiel**	**THQ**	—	**September**
Roadsters '98	Rennspiel	Titus	—	September
Shadow Man	**3D-Action**	**Acclaim**	—	**September**
Tonic Trouble	Jump&Run	September	—	September
Oktober				
Grand Theft Auto	**Action**	**Take 2**	—	**Oktober**
Hybrid Heaven	3D-Action	Konami	—	Oktober
Jeremy McGrath Supercross 2000	**Rennspiel**	**Acclaim**	—	**Oktober**
Rayman 2	**Jump&Run**	**Ubi Soft**	—	**Oktober**
Nuclear Strike	Action	THQ	—	Oktober
Tiger Woods 2000	**Golf**	**EA**	—	**Oktober**
Worms	**Strategie**	**Infogrames**	—	**Oktober**
November				
Battle Zone 64	**Action**	**Crave**	—	**November**
Hyper-Bike	**Rennspiel**	**Mitsui**	—	**November**
NBA Courtside 2	**Basketball**	**Nintendo**	—	**November**
Tasmanian Express	**Jump&Run**	**Infogrames**	—	**November**
Top Gear Rally 2	**Rennspiel**	**Mitsui**	—	**November**
Vigilante 8: Second Offense	**Action**	**Activision**	—	**November**
Wildwaters	**Rennspiel**	**Ubi Soft**	—	**November**
Dezember				
Hype: The Time Quest	Action-Adventure	Ubi Soft	—	Dezember
Armorines	Action	Acclaim	—	Dezember
Weitere Releases in 1999/2000:				
Airport Inc.	Simulation	Telstar	—	1999
Army Men: Sarge's Heroes	Action	3DO	—	1999
Banjo-Tooie	**Jump&Run**	**Rare**	—	**tba.**
Battle Tanx II	**Action**	**3DO**	—	**3. Quartal '99**
Bomberman 64 2	**Action-Adventure**	**Nintendo**	—	**tba.**
Box Champions 2000	**Boxen**	**EA**	—	**4. Quartal '99**
Castlevania 2	**Jump&Run**	**Konami**	—	**tba.**
Daikatana	**Action**	**Mitsui**	—	**1. Quartal 2000**
Disney Racing	**Rennspiel**	**Nintendo**	—	**1999**
Donkey Kong 64	3D-Jump&Run	Rare	—	4. Quartal '99
Dragon Sword	Action-Adventure	Interactive Studios	—	1999
Eternal Darkness	**Action-Adventure**	**Nintendo**	—	**1999**
Excitebike 64	**Rennspiel**	**Nintendo**	—	**1999**
FIFA 2000	**Fußball**	**EA**	—	**4. Quartal '99**
Fighters Destiny 2	Beat 'em Up	Imagineer	—	1999
Harrier 2001	**Simulation**	**Paradigm**	—	**1999**
Harvest Moon 64	**Rollenspiel**	**Nintendo**	—	**tba.**
Hercules	**Action**	**Titus**	—	**tba.**
Hot Wheels	**Rennspiel**	**EA**	—	**Herbst '99**
Hydro Thunder	Rennspiel	Midway	—	1999
ISS 2000	**Fußball**	**Konami**	—	**4. Quartal '99**
Ken Griffey Jr.'s Slugfest	**Baseball**	**Nintendo**	—	**tba.**
Kirby 64	**Jump&Run**	**Nintendo**	—	**tba.**
Lego Racers	Rennspiel	Lego Media	—	1999
Madden NFL 2000	**Football**	**EA**	—	**4. Quartal '99**
Mario Golf	**Golf**	**Nintendo**	—	**1999**
MiniRacers	Rennspiel	Nintendo	—	1999
Mission: Impossible 2	**Action**	**Infogrames**	—	**tba.**
Monopoly	**Brettspiel**	**Hasbro**	—	**1999**
Nascar 2000	**Rennspiel**	**EA**	—	**4. Quartal '99**
NBA In the Zone 2000	**Basketball**	**Konami**	—	**1. Quartal 2000**
NBA Live 2000	**Basketball**	**EA**	—	**4. Quartal '99**
NHL 2000	**Eishockey**	**EA**	—	**4. Quartal '99**
NHL Pro 2000	**Eishockey**	**Konami**	—	**1. Quartal 2000**
NFL Blitz 2000	**Football**	**Midway**	—	**1999**
O.D.T.	**3D-Action**	**Infogrames**	—	**1999**
Ogre Battle 3	**RPG**	**Nintendo**	—	**tba.**
Perfect Dark	**3D-Action**	**Rare**	—	**tba.**
Premier Manager	**Simulation**	**Gremlin**	—	—
Rally Masters	**Rennspiel**	**Gremlin**	—	**4. Quartal '99**
Rainbow Six	**Action**	**Take 2**	—	**4. Quartal '99**
Ridge Racer 64	**Rennspiel**	**Nintendo**	—	**tba.**
Riqa	**Action-Adventure**	**Nintendo**	—	**tba.**
Ruff&Tumble	**Jump&Run**	**GT Interactive**	—	**3. Quartal '99**
Smash Brothers	**Beat 'em Up**	**Nintendo**	75%	**1999**
Snowboard Kids 2	**Snowboarding**	**Atlus**	74%	**1999**
Southpark Chef's Love Shag	**Entertainment**	**Acclaim**	—	**Dezember '99**
Southpark Rally	**Rennspiel**	**Acclaim**	—	**Dezember '99**
Spiderman	**Action**	**Activision**	—	**1. Quartal 2000**
Super Mario Adventure	**RPG**	**Nintendo**	—	**tba.**
Star Wars: Die dunkle Bedrohung	**Action-Adventure**	**Nintendo**	—	**1999**
Toy Story II	**Jump&Run**	**Activision**	—	**1. Quartal 2000**
Turok: L.d.v.L.	**Action**	**Acclaim**	—	**4. Quartal '99**
Twelve Tales: Conker 64	**Jump&Run**	**Rare**	—	**tba.**
WCW Mayhem	**Wrestling**	**EA**	—	**4. Quartal '99**
WCW Nitro	**Wrestling**	**THQ**	49%	**1999**
WinBack	**Action**	**Koei**	—	**1999**
World Driver Championship	**Rennspiel**	**Midway**	—	**Herbst '99**

3D-Action

O.D.T. hängt in der Luft – auf den Releaselisten taucht der Titel noch nicht auf.

Titel: . . . . . .O.D.T.

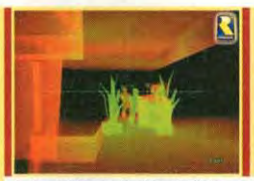
Hersteller: . . . . . .Infogrames
Release (D): . . . . . .tba.

Rollenspiel

Konkret ist nichts. *Ogre Battle 3* soll kommen, die Frage ist nur, wann.

Titel: . . . . . .Ogre Battle 3

Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .tba.

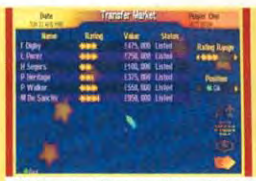


3D-Action

Florian ist im *Perfect Dark*-Fieber und kann den Release kaum noch erwarten.

Titel: . . . . . .Perfect Dark

Hersteller: . . . . . .Rare
Release (D): 1999



Strategie

Mit *Premier Manager* wird es bald einen Fußball-Manager fürs N64 geben.

Titel: . . . . . .Premier Manager

Hersteller: . . . . . .Gremlin
Release (D): 1999

Rennspiel

Nun sollen die Formel-1-Rennen erst im September auf dem N64 stattfinden.

Titel: . . . .Racing Simulation 2

Hersteller: . . . . . .Ubi Soft
Release (D): . . . . . .September '99

Action

Im Oktober sollt ihr nun die spannenden Mission von *Rainbow Six* angehen können.

Titel: . . . . . .Rainbow Six

Hersteller: . . . . . .Take 2
Release (D): . . . . . .Oktober '99

Jump&Run

Rayman muß die Zutaten einer Wunderbrühe finden, um seine Freunde zu retten.

Titel: . . . . . .Rayman 2

Hersteller: . . . . . .Ubi Soft
Release (D): . . . . . .Oktober '99

Action-Adventure

Das Action-Adventure wird auf einem voluminösen 512-MBit-Modul erscheinen.

Titel: . . . . . .Resident Evil 64

Hersteller: . . . . . .Capcom
Release (D): 1999

Rennspiel

Technisch macht *Re-Volt*, der Racer von Acclaim, einen prima Eindruck.

Titel: . . . . . .Re-Volt

Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (D): . . . . . .September '99

Rennspiel

Der Rennspielkult von Namco dürfte einer der besten N64-Racer werden.

Titel: . . . . . .Ridge Racer 64

Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .tba.

Action-Adventure

Ein genialer Titel, der durchaus das bessere *Metal Gear Solid* werden könnte.

Titel: . . . . . .Riqa

Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .tba.

Jump&Run

Eine mögliche Konkurrenz für *Banjo-Kazooie, Donkey Kong 64* und Co.?

Titel: . . . . . .Ruff&Tumble

Hersteller: . . . . . .GT Interactive
Release (D): . . . . . .3. Quartal '99

Abkürzungen: tba. = noch nicht bekannt, 64DD = Spiel für das 64 DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, rot = neu oder geändert

Strategie

Für die deutsche Lokalisierung wird ein gewaltiger Aufwand betrieben.

Titel: .....Shadow Man

Hersteller: .....Acclaim
Release (D): .....September '99

Beat 'em Up

Deutsche Beat-'em-Up-Freunde blicken dem Release schon gespannt entgegen.

Titel: .....Smash Brothers

Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....2. Halbjahr '99

Strategie

Trotz der schwachen Grafik ein starker Konkurrent für *Command & Conquer*.

Titel: .....StarCraft 64

Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....August '99

Action-Adventure

Noch hat LucasArts den Release nicht offiziell bestätigt? Kommt es wirklich?

Titel: .Star Wars: Die dunkle Bedrohung

Hersteller: .....Nintendo/LucasArts
Release (D): 1999

3D-Action

Die ersten kritischen Stimmen bezüglich der Qualität wurden diesen Monat laut.

Titel: .....Superman

Hersteller: .....Titus
Release (D): .....Juli '99

RPG

Das *Super Mario RPG* wurde in *Super Mario Adventure* umgetauft.

Titel: ..Super Mario Adventure

Hersteller: .....Nintendo
Release (J): 1999

3D-Jump&Run

Schiebung: Das teuflische Jump&Run soll nun erst im November erscheinen.

Titel: .....Tasmanian Express

Hersteller: .....Infogrames
Release (D): .....November '99

Rennspiel

Im November wird der geniale Racer endlich seine Fortsetzung finden.

Titel: .....Top Gear Rally 2

Hersteller: .....Mitsui
Release (D): .....November '99

Action

Immerhin gibt es jetzt schon ein Logo, Shots aus dem Spiel gibt es noch nicht.

Titel: .....Turok 3

Hersteller: .....Acclaim
Release (D): .....4. Quartal '99

Jump&Run

Mit einem Release noch in diesem Jahr sieht es leider schlecht aus.

Titel: .Twelve Tales: Conker 64

Hersteller: .....Rare
Release (D): .....tba.

Fußball

Acclaim Soccer heißt ab jetzt *Ultimate Football* – wird es wohl auch ultimativ?

Titel: .....Ultimate Football

Hersteller: .....Acclaim
Release (D): .....August '99

3D-Action

WinBack dürfte ein tolles Vergnügen für N64-Geheimagenten werden.

Titel: .....WinBack

Hersteller: .....Koei
Release (D): 1999

Nur über Import!

Titel	Genre	Hersteller	Land	Wertung	PAL-Release
64 Oozumo	Wrestling	Bottom Up	Japan	48%	—
A Bug's Life	**Jump&Run**	**Activision**	**USA**	**71%**	**Januar 2000**
Augusta Masters	Golf	T & E Soft	Japan	54%	August '99
Battle Tanx	Action	3DO	USA	68%	1999
Brave Spirits	Wrestling	Hudson	Japan	58%	—
California Speed	Rennspiel	Midway	USA	72%	Juni
Castlevania	Action-Adventure	Konami	Japan/USA	83%	15.Mai '99
Choro Q64	Rennspiel	Takara	Japan	82%	Oktober
Dezaemon 3D	Constr. Kit	Athena	Japan	79%	—
Doraemon	Jump&Run	Epoch	Japan	48%	—
Dynamite Soccer 64	Fußball	Imagineer	Japan	48%	—
„Indiziert"	3D-Action	GT Interactive	USA/Europa	—	Erhältlich
Fire	Arcade	Hudson	Japan	33%	—
Famista 64	Baseball	Namco	Japan	70%	—
Indiziert	3D-Action	Midway	USA	—	—
Indiziert	3D-Action	Rare	USA/Europa	—	Erhältlich
GI Stable	**Simulation**	**Konami**	**Japan**	**—**	**—**
Ginsei 64	Action-Adventure	Takara	Japan	—	—
Golden Nugget 64	Simulation	Westwood	USA	33%	—
Habu Shogi	Tüftelei	Seta	Japan	61%	—
Human Grand Prix	Rennspiel	Human	Japan	68%	—
"Indiziert!"	Beat 'em Up	Nintendo	USA/Europa	—	Ja
Hiryo No Ken Twin	Beat 'em Up	Culture Brain	Japan	72%	Juni
Jangou Simulation Mah Jong Do 64	Knobelspiel	Video System	Japan	60%	—
Jeopardy	Denkspiel	GameTek	USA	32%	—
J-League Eleven Beat	Fußball	Hudson	Japan	60%	—
J-League Perfect Striker	Fußball	Konami	Japan	89%	—
J-League Live 64	Fußball	Victor/EA	Japan	61%	—
King Of Pro Baseball	Baseball	Imagineer	Japan	66%	—
Mace: The Dark Age	Beat 'em Up	Midway	Europa/USA	75%	Erhältlich
Magical Tetris	Denkspiel	Capcom	Japan	85%	—
Mah Jong 64	Tüftelei	Koei	Japan	70%	—
Mah Jong Houroki Classic	Tüftelei	Imagineer	Japan	69%	—
Mah Jong Master	Tüftelei	Konami	Japan	70%	—
Mario Party	Multiplayer	Hudson	Japan	—	März '99
Milo's Astro Lanes Bowling	Sport	Crave	USA	52%	—
„Indiziert!"	Scroll-Beat-'em-Up	GT Interactive	USA/Europa	68%	Erhältlich
„Indiziert!"	Beat 'em Up	GT Interactive	USA	—	—
„Indiziert!"	Beat 'em Up	Midway	USA	—	Erhältlich
MLB Ken Griffey Jr.	Baseball	Nintendo	USA	82%	—
Nightmare Creatures	Action-Adventure	Activision	USA	—	—
Pikachu Genki Dechu	**Entertainment**	**Nintendo**	**Japan**	**—**	**—**
Pokemon Snap	**Foto-Safari**	**Nintendo**	**Japan**	**85%**	**tba.**
Pokemon Stadium	Action	Nintendo	Japan	80%	—
Pokemon Stadium 2	**Action**	**Nintendo**	**Japan**	**88%**	**tba.**
Powerful Pro Baseball 4	Baseball	Konami	Japan	76%	—
Powerful Pro Baseball 5	Baseball	Konami	Japan	79%	—
Powerful Pro Baseball 6	**Baseball**	**Konami**	**Japan**	**—**	**—**
Puyo Puyo Sun 64	Tüftelei	Compile	Japan	78%	—
Indiziert	3D-Action	Midway/id	USA	—	Geplant
Shadows Of The Empire (Neue V.)	Action	LucasArts	Japan	78%	—
Shindou Super Mario 64	Jump&Run	Nintendo	Japan	91%	—
Shindou Wave Race 64	Rennspiel	Nintendo	Japan	86%	—
SimCity 2000	Simulation	Imagineer	Japan	67%	—
Smash Brothers	Beat 'em Up	Nintendo	Japan	75%	1999
Snowboard Kids 2	Snowboarding	Seta	USA	74%	1999
Snowspeeder	**Snowboarding**	**Imagineer**	**Japan**	**64%**	**—**
St. Andrews Golf	Golf	Seta	Japan	44%	—
Star Soldier	Shoot 'em Up	Hudson	Japan	70%	—
Strike Zone	Baseball	GT Int.	USA	68%	—
Super Robot Spirits	Beat 'em Up	Banpresto	Japan	45%	—
Tamagotchi World	Simulation	Bandai	Japan	43%	—
Virtual Pro Wrestling	Wrestling	Asmik	Japan	80%	—
WCW Nitro	Wrestling	THQ	USA	49%	1999
Wheel Of Fortune	Denkspiel	Gametek	USA	40%	—
Wonder Project J2	RPG	Enix	Japan	54%	—
Jikkyou World Soccer 3	Fußball	Konami	Japan	89%	—

Rennspiel

World Driver Championship wird ein Hochkaräter – nicht nur in grafischer Hinsicht.

Titel: .....World Driver Ch.

Hersteller: .....Midway
Release (D): .....Herbst '99

Wrestling

In der nächsten Ausgabe können wir euch neues Material zum Wrestling-Hit anbieten.

Titel: .....WWF Attitude

Hersteller: .....Acclaim
Release (D): .....Juli '99

Abkürzungen: tba. = noch nicht bekannt, 64DD = Spiel für das 64 DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, rot = neu oder geändert

CHART ATTACK

LESERCHARTS

N64

			Monat
1.	(1)	Zelda: Ocarina Of Time	6
2.	(2)	Turok 2	5
3.	(5)	Mission: Impossible	10
4.	(3)	Rogue Squadron	5
5.	(WE)	Mario Kart 64	20
6.	(6)	Banjo-Kazooie	11
7.	(15)	F-Zero X	8
8.	(7)	Mario Party	3
9.	(11)	ISS 98	9
10.	(WE)	F1- World Grand Prix	6
11.	(12)	Super Mario 64	26
12.	(Neu)	Gex 64	1
13.	(14)	Diddy Kong Racing	17
14.	(WE)	Wave Race 64	13
15.	(WE)	WWF Warzone	5

Im Zuge der Players-Choice-Reihe von Nintendo sind Mario Kart 64, F-1 World Grand Prix und Wave Race 64 wieder in die Charts eingestiegen. Ähnlich wie in eurer Top-64-Abstimmung werden die Charts aber weiterhin von Zelda: Ocarina Of Time und Turok 2 angeführt – zwei echte, verdiente Dauerbrenner. Ansonsten gibt es in diesem Monat keine spektakulären Änderungen, einzig der Einstieg von Gex 64 verdient eine Erwähnung.

Bestseller D

Erhoben von Theo Kranz Versand

N64

			Monat
1.	(Neu)	Star Wars: Racer	1
2.	(Neu)	Castlevania	1
3.	(3)	Mario Party	3
4.	(Neu)	Micro Machines 64 Turbo	1
5.	(7)	Body Harvest	6
6.	(2)	Vigilante 8	3
7.	(4)	Turok 2	5
8.	(6)	Mario Kart 64 – PC	2
9.	(11)	WCW/nWO Revenge	7
10.	(5)	Beetle Adventure Racing	2
11.	(10)	Zelda: Ocarina Of Time	7
12.	(14)	F-1 World Grand Prix – PC	2
13.	(WE)	Mission: Impossible	7
14.	(WE)	Clayfighters 63 1/3	2
15.	(8)	Rogue Squadron	5

Eigentlich keine große Überraschung: Der Star Wars: Racer hat verkaufstechnisch eingeschlagen wie eine Bombe und dürfte sich im nächsten Monat auch in den Lesercharts auf einer hohen Position wiederfinden. Castlevania konnte sich den zweiten Platz erkämpfen, und Micro Machines 64 Turbo landete auf der beachtlichen vierten Position. Mission: Impossible ist wieder mit von der Parte, wie – überraschenderweise – auch das kuriose Beat 'em Up Clayfighters 63 1/3.

Bestseller Japan

Importmuster von Games Garden, Nürnberg

1.	(Neu)	Pokemon Stadium 2	1
2.	(1)	Pokemon Snap	3
3.	(2)	Smash Brothers	5
4.	(4)	Mario Party	6
5.	(7)	Zelda: Ocarina Of Time	7
6.	(6)	Pikachu Genki Dechu	6
7.	(3)	Pro Baseball 6	2

Die drei aktuellen Pokemon-Titel (Pokemon Stadium 2, Pokemon Snap und Pikachu Genki Dechu) sorgen in Japan weiterhin für klingelnde Kassen. Die Smash Brothers, Zelda und Mario Party entpuppen sich ebenfalls als Longseller und sorgen im Heimatland von Nintendo für eine entspannte Marktlage. Gute Aussichten also für den unter dem Arbeitstitel Project Dolphin geplanten N64-Nachfolger.

Bestseller U.S.A.

Importmuster von Games Garden, Nürnberg

1.	(Neu)	Star Wars I: Racer	1
2.	(Neu)	Super Smash Bros.	1
3.	(1)	Mario Party	3
4.	(2)	Zelda: Ocarina Of Time	7
5.	(3)	Indiziert	18
6.	(5)	South Park	4
7.	(Neu)	All-Star Baseball 2000	1

Wen wundert's? Das offizielle Rennspiel zu Star Wars Episode I sicherte sich mit einem Blitzstart den Spitzenplatz, gefolgt von dem überraschend starken Super Smash Bros. und dem nach wie vor erfolgreichen Mario Party. Acclaim kann ebenfalls zufrieden sein: South Park hat einen Platz gutgemacht, und All-Star Baseball 2000 ist neu dabei. Der indizierte Rare-Shooter ist mittlerweile schon 18 Monate präsent.

MACH MIT

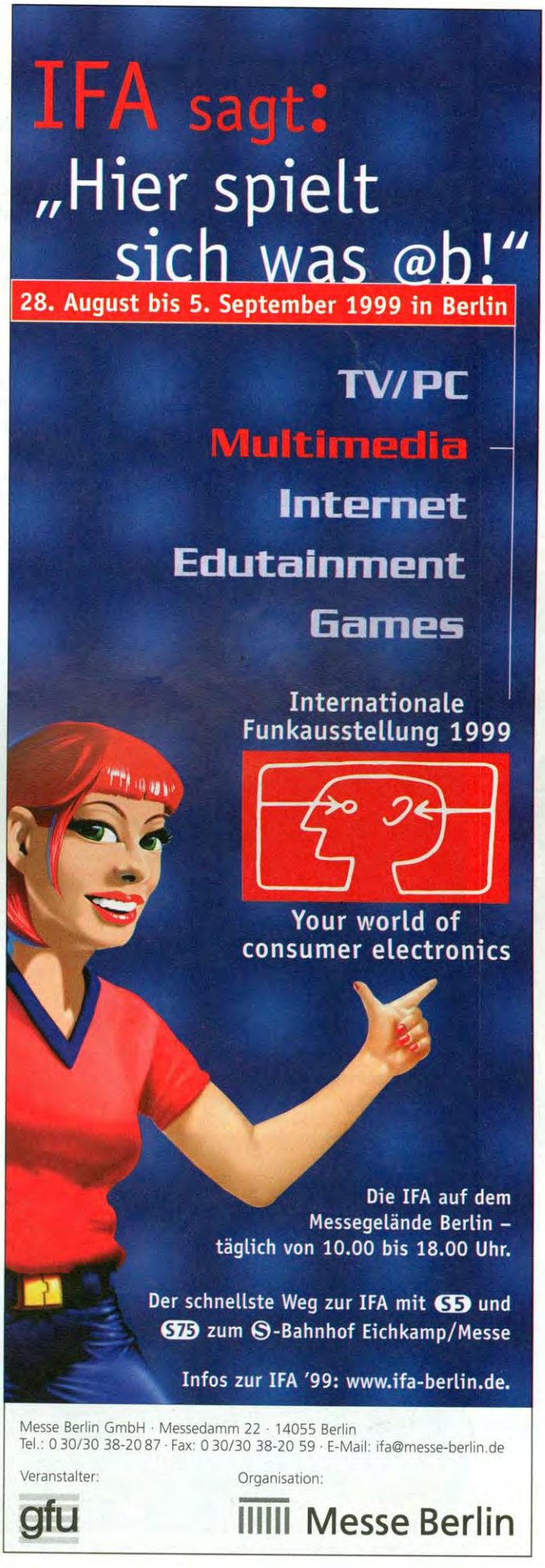
Eure Meinung ist an dieser Stelle gefragt! Wir wollen von euch wissen, welche Nintendo-Spiele ihr im Augenblick am liebsten spielt und welche Games ihr euch am sehnsüchtigsten wünscht. Schickt uns dazu einfach eine Postkarte oder den Zeugnis-Coupon, auf dem ihr eure zwei persönlichen Top-5-Tabellen notiert. Vergeßt bitte nicht, hinter dem Spielenamen in Klammern jeweils das System (N64, SN, GB) mit anzugeben. Die Systeme dürfen bei den augenblicklichen Favoriten natürlich durcheinandergewürfelt sein. Bei der Most-Wanted-Tabelle solltet ihr berücksichtigen, daß es sich jeweils um Spiele handelt, die noch nicht in Deutschland erhältlich sind. Der Rechtsweg ist hier natürlich ausgeschlossen. Mitarbeiter von COMPUTEC oder Nintendo dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Unter allen Einsendern wird ein Spiel nach Wahl verlost!

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Kennwort „Charts"
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

MOST WANTED

1.	(1)	**Perfect Dark**	**12**
2.	(6)	Donkey Kong 64	7
3.	(14)	GTA	2
4.	(4)	Turok 3	4
5.	(7)	Command & Conquer	3
6.	(5)	Banjo-Tooie	10
7.	(3)	Shadow Man	11
8.	(9)	Smash Brothers	6
9.	(Neu)	Shadowgate 64	1
10.	(WE)	WCW Nitro	2
12.	(12)	WinBack	5
12.	(WE)	Superman	3
13.	(10)	StarCraft	4
14.	(Neu)	Rainbow Six	1
15.	(13)	JetForce Gemini	2

Speziell für den Perfect-Dark-Fan schlechthin, unseren Florian, keine Sensation: die erneute Spitzenposition von Perfect Dark. Mission: Impossible 2 ist nicht mehr auf den ersten fünfzehn Positionen zu finden, dafür hat die Affensippschaft von Donkey Kong 64 wieder Boden gut gemacht. Shadowgate 64 hat noch dazu erstmalig euer Interesse gewonnen, wie auch das Action-Highlight Rainbow Six Aufmerksamkeit auf sich gelenkt hat.

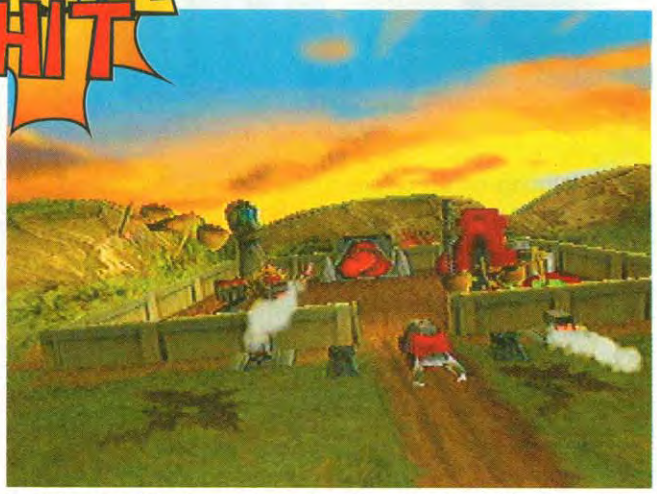


Strategie, 1 Spieler, Nintendo

COMMAND & CONQUER

N-ZONE HIT

Früher als erwartet ziehen die beiden unerbittlichen Kriegsparteien ihre High-Tech-Truppen auch auf dem N64 zusammen, um die ultimative Schlacht um Ruhm, Macht und Rohstoff zu schlagen.



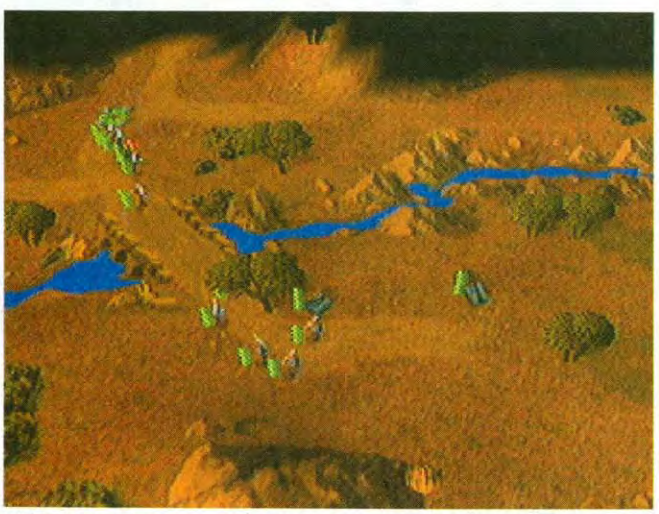
Habt ihr eine Mission nach hartem Kampf erfolgreich abgeschlossen, werdet ihr mit einer kurzen Zwischensequenz belohnt.

Grund der verbitterten Zwistigkeiten ist das begehrte Mineral Tiberium – ein ebenso giftiger wie energiereicher Rohstoff –, das aufgrund seines enormen Wertes schwer umkämpft wird. Die terroristische Bruderschaft der NOD strebt mit Hilfe des kostbaren Rohstoffs nach der alleinigen Weltherrschaft, zur Verteidigung der freien Welt wird die demokratische Global Defense Initiative (GDI) in die Schlacht geschickt.

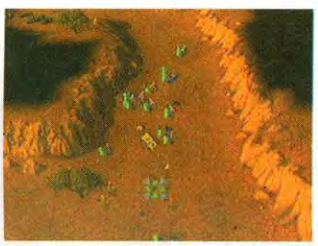
Strategen an die Front

Ihr beginnt das Spiel auf einem Ausschnitt einer 3D-Landkarte, wobei sich erst nach dem Erkunden der Umgebung weitere Landstriche aus dem (beabsichtigten) Nebel schälen dieses Feature erhält den Überraschungseffekt bezüglich feindlicher Truppenbewegungen. Mit den GDI- oder den NOD-Truppen solltet ihr das Hauptaugenmerk auf den Ausbau der eigenen Tiberium-Raffinerie legen, um möglichst schnell neues Geld in die Finanzierung eures Militärs stecken zu können. Bei einigen Missionen müßt ihr mit einem vorgegebenen Kontingent an Panzern und Fußtruppen auskommen und die feindliche Basis einnehmen. Das Waffenarsenal wächst von Mission zu Mission stetig, von einzelnen Schützen über Grenadiere bis hin zu gewaltigen Panzern und Hubschraubern stehen euch immer effektivere Soldaten und technologische Errungenschaften zur Verfügung. Während Kasernen und Raffinerien zur Rekrutierung neuer Soldaten beziehungsweise zur Rohstoffgewinnung nötig sind, sorgen Kommunikationszentren für einen besseren Überblick über die Kriegsschauplätze. Taktisches Vorgehen ist bei der Bewältigung der Aufträge oberstes Gebot, wer nur auf das Einnehmen der feindlichen Basis fixiert ist und die eigene Verteidigung oder den zur Tiberium-Ernte ausgesandten Sammler vernachlässigt, wird schnell selbst schmerzliche Verluste hinnehmen. Dabei sind nicht nur Soldaten für den erfolgreichen Kriegseinsatz entscheidend: Mit Ingenieuren könnt ihr beispielsweise fremde Technologien stehlen und für eigene Zwecke nutzen. Für ganz hartgesottene Strategen stehen für jede Seite zwei Spezialmissionen zur Verfügung, in denen beispielsweise mit einem Mini-Rambo eine feindliche Fabrikanlage dem Erdboden gleichgemacht werden muß.

Der schnelle Bau eines Kraftwerks ist von entscheidender Bedeutung beim Aufbau der Basis, denn dadurch können weitere Gebäude errichtet werden.



Die Brücken in den Levels stellen strategisch wichtige Punkte dar, die sehr hart umkämpft sind.



In der kargen Wüste kommt es immer wieder zu heftigen Kriegshandlungen zwischen den verfeindeten Parteien.

Nicht nur die gegnerischen Truppen, auch die begebenheiten des realistischen Geländes erschweren den erfolgreichen Abschluß einer Mission.

MEINE MEINUNG!

Da Echtzeit-Strategen bisher auf dem N64 leer ausgingen, können sie sicherlich die Tatsache verschmerzen, daß es sich bei einem Großteil der Missionen um die exakten Aufträge der ersten PC-Version handelt. Zwar erreichen die Zwischensequenzen und Missionbriefings (erwartungsgemäß) nicht die Qualität des Vorbilds, die gut gelöste Steuerung der Einheiten, eine eingängige Menüführung sowie die detaillierte und effektreiche Grafik sorgen zusammen mit der durchdachten Speicherfunktion und vier neuen Spezialmissionen für viele aufregende Spielstunden, bei denen jeder Fan des Genres voll auf seine Kosten kommt.

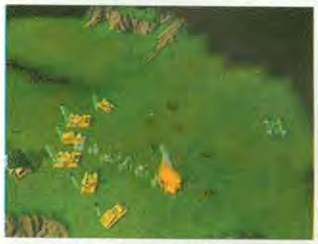
Jens

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

Alles im Griff

Technisch kann der Echtzeit-Strategie-Klassiker durch ein ausgereifte Steuerung und eine hochauflösend dargestelltes Kriegsgeschehen überzeugen. Mit dem N64-Pad hat man die zahlreichen Truppen jederzeit unter Kontrolle, genau wie bei der PC-Version können auch hier mehrere Fahrzeuge und Soldaten zu einer Einheit zusammengezogen werden. Mittels Z-Trigger gelangt man schnell ins Gebäude-Einheiten-Menü, um die eigene Basis auszubauen oder neue Kämpfer zu rekrutieren. Die wichtigsten Einheiten können mit Hilfe der vier C-Tasten schnell angewählt und mit neuen Befehlen versorgt werden. Neben den deutschen Tex- ten wird es auch eine deutsche Sprachausgabe geben, die euch über alles Wesentliche auf dem Laufenden hält – zum Beispiel wenn die Basis angegriffen wird oder neue Tiberium-Lager gebaut werden müssen. Dank des Rumble Paks spürt ihr förmlich, wenn eines eurer Gebäude in Schutt und Asche gelegt wird. Die erstmals aus Polygonen bestehenden Gebäude sind liebevoll ins kriegerische Szenario eingefügt, *C&C*-Veteranen werden lediglich eine drehbare Ansicht der Areale vermissen. Die sinnvollste Neuerung stellt die modulinterne Speichermöglichkeit dar, mit deren Hilfe an jeder beliebigen Stelle einer Mission das Kriegstreiben festgehalten werden kann.

Jens Quentin



Gnadenlos haben die Kämpfer der GDI den einzelnen NOD-Panzer unter Feuer genommen.

Kaum haben die fiesen Gesellen der Bruderschaft von NOD ihre Basis ansatzweise ausgebaut, zieht es die Einheiten in die Ferne.

Die NOD-Schurken verteidigen ihre Basis bis zum letzten Mann. Die Gefechtstürme schlagen dabei große Lücken in die gegnerischen Angriffswellen.

BEWERTUNG

Titel: ..... ***Command & Conquer***
Genre: ..... ***Strategie***
Spieler: ***1***
Schwierigkeitsgrad: ..... ***Mittel***
Save Game: ..... ***Ja***
Rumble-Pak-Unterstützung: ..... ***Ja***
Expansion Pak ..... ***Ja***
Controller Pak: ..... ***Nein***
Levels: ..... ***Über 50 Missionen***
Preis: ..... ***ca. DM 119,-***
Datenträger: ***256-MBit-Modul***
Hersteller: ..... ***Nintendo***
Entwickler: ..... ***Westwood***
Release: ..... ***Juli '99***

Grafik: *78%*
Sound: *72%*
Dauerspaß: *86%*

Gesamtwertung: **84%**

Beurteilung: Der Echtzeit-Urvater und Begründer eines ganzen Genres hat auch auf dem N 64 nichts von seinem rauhen Charme eingebüßt, insbesondere durch die High-Res-Optik und die ebenso spannenden wie abwechslungsreichen Missionen werden auch brave Klempnerfans bald zu knallharten Kriegsstrategen.

Gib' deinem Nintendo was es braucht...

Versandanschrift:
Liegnitzer Str. 13
82194 Gröbenzell

Öffnungszeiten:
Mo.-Do.: 9⁰⁰ - 18⁰⁰ Uhr
Freitag: 9⁰⁰ - 17⁰⁰ Uhr
Samstag: 9⁰⁰ - 13⁰⁰ Uhr

WIAL VERSAND

WIAL - BESTELLHOTLINE:
08142-59640
Bestellfax: 08142-54654

NINTENDO64 GAMES

JET FORCE GEMINI*, KD
99,90 DM

WWF ATTITUDE (08/99), KD
104,90 DM

Command & Conquer 64*, KD
104,90 DM

STAR WARS RACER, KD
99,90 DM

Racing Simulation 2, KD
104,90 DM

SOUTH PARK, DA
104,90 DM

ALL STAR BASEBALL 99	DA	114,90	MISSION IMPOSSIBLE	KD	99,90
ALL STAR TENNIS '99	DA	99,90	NASCAR 99	DA	99,90
BEETLE ADVENTURE RACING	KD	104,90	NBA LIVE 99	DA	104,90
BODY HARVEST	DA	99,90	**NBA PRO 99***	**KD**	**134,90**
BUCK BUMBLE	KD	114,90	NBA JAM 99	DA	99,90
BUST A MOVE 3	DA	99,90	**NEW TETRIS (08/99)**	**KD**	**89,90**
CARMAGEDDON (DT. VERSION)*	**DA**	**109,90**	NFL QUARTERBACK CLUB 99	KD	89,90
CASTLEVANIA 64	**DA**	**109,90**	NHL BREAKAWAY 99	KD	99,90
EARTHWORM JIM 3D (08/99)	**KD**	**99,90**	NHL 99	DA	104,90
F1 WORLD GRAND PRIX	**KD**	**69,90**	**NHL PRO 99***	**KD**	**134,90**
F1 WORLD GRAND PRIX 2 (08/99)	**KD**	**89,90**	OFF ROAD CHALLENGE	DA	114,90
FIFA '99	KD	114,90	**S.C.A.R.S.**	**KD**	**114,90**
FORSAKEN	KD	114,90	**SHADOW GATE 64**	**KD**	**129,90**
F-ZERO X	KD	89,90	**SHADOWMAN***	**KD**	**104,90**
G.A.S.P.	DA	139,90	**SNOWBOARD KIDS**	**DA**	**69,90**
GEX 3: DEEP COVER (08/99)	**DA**	**129,90**	STAR SHOT	DA	104,90
GLOVER	KD	89,90	**STAR WARS: ROGUE SQUADRON**	**DA**	**99,90**
GOEMON 2*	**KD**	**134,90**	TOP GEAR OVERDRIVE	DA	99,90
INT. SUPERSTAR SOCCER 98	KD	89,90	**TUROK 2 DT. ODER ENGL.**	**D/E**	**94,90**
KNIFE EDGE	DA	89,90	**V-RALLY**	**KD**	**104,90**
LODE RUNNER 3D (08/99)	**KD**	**104,90**	**WAVERACE**	**KD**	**69,90**
LYLAT WARS	**KD**	**69,90**	WCW VS. NWO REVENGE	DA	139,90
MADDEN NFL 99	DA	99,90	WWF WARZONE	DA	104,90
MARIO KART	**KD**	**69,90**	WIPEOUT 64	DA	124,90
MARIO PARTY	KD	89,90	**ZELDA 64 - OCARINA OF TIME**	**KD**	**89,90**
MICRO MACHINES 64 TURBO*	**KD**	**114,90**	ZELDA 64 SPIELEBERATER	KD	24,90

NINTENDO64 ZUBEHÖR

ANTENNENKABEL	DA	55,90	**SPEICHERERWEITERUNG 4 MB**	**DA**	**59,90**
GAMEBUSTER MODUL	DA	89,90			
JOYPADVERLAENGERUNG	DA	29,90	**NINTENDO 64 PAL-KONSOLE**		
JOYPAD ORIGINAL, DIV. FARBEN	DA	59,90	**INCL. MARIO 64**	**KD**	**249,00**
LX4 TREMOR RUMBLE PACK	DA	24,90			
LX4 GAMESTER LENKRAD+PEDALE	DA	124,90	**NINTENDO 64 PAL-KONSOLE**		
MEMORY CARD N64, 8 MEG	DA	75,90	**INCL. STAR WARS EP. 1 RACER**	**KD**	**299,00**

SHOPS

AUGSBURG:
Karlstr. 2
Mo.-Fr.: 9⁰⁰-13³⁰ Uhr, 14⁰⁰-18⁰⁰ Uhr
Sa.: 9⁰⁰-12⁰⁰ Uhr
JETZT NEU: Beanie Babies + Action Figures

SONTHOFEN:
Magic Media, Blumenstr. 17
Mo.-Fr.: 9³⁰-18³⁰ Uhr,
Sa.: 9³⁰-12³⁰ Uhr

GRÖBENZELL:
WIAL Express-Shop (in der Versandzentrale)
Hier erwartet Sie unser volles Sortiment bereit zum Abholen. Einfach kurz anrufen und vorbeischauen: CD-ROM, PlayStation, N64, DVD, Actionfiguren, Beanie Babies,...
Mo.-Do.: 9⁰⁰-18⁰⁰ Uhr, Fr.: 9⁰⁰-17⁰⁰ Uhr, Sa.: 10⁰⁰-13⁰⁰ Uhr

VORBESTELLUNGEN VERSANDKOSTENFREI !!!

EUROCARD MasterCard

ABKÜRZUNGEN:
E = KOMPL. ENGL., KD = DT. VERSION, DA = DT. ANLEITUNG, * = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR.
Preisirrtümer und Druckfehler vorbehalten; Sonderangebote nur, solange der Vorrat reicht.
Ladenpreise können variieren. Versandkosten pro Sendung: Nachnahme + 9,90 DM, Vorkasse + 4,90 DM, Ausland: Vorkasse + 20,00 DM. Versand bei Vorkasse im Inland per UPS. Vorkasse ist nur mit Eurocheck möglich. Bestellungen ab 180 DM Lieferwert pro Sendung werden im Inland portofrei ausgeliefert.

- HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT -

Die Umgebung ist auf ihre Art hochgradig interaktiv: Auch Cola-Automaten müssen manchmal zum Abreagieren herhalten.

Gegen diesen Endgegner hat selbst ein Muskelberg wie Smasher Probleme. Wie im Genre üblich, sind die Bosse meist dezenzt unfair.

Action, 1-2 Spieler, Eidos

FIGHTING FORCE 64

„Von den Machern der Tomb-Raider-Serie", prangt auf der Packung von Fighting Force 64. Im Gegensatz zum großen Hit von Core Design war die Vorfreude auf diese N64-Umsetzung allerdings eher gering – leider völlig zu Recht, wie das fertige Modul beweist.

Noch nicht offiziell in Deutschland erhältlich!
Import Test
Release (D): SEPTEMBER 99

Mit Fighting Force bringt Core Design das Genre der ehemals seitlich scrollenden Beat 'em Ups à la *Final Fight* und *Double Dragon* in die dritte Dimension und schließt damit eine weitere Lücke im N64-Softwareangebot. Die Hintergrundgeschichte dreht sich um den größenwahnsinnigen Dr. Dex Zeng, der den Weltuntergang pünktlich zur Jahrtausendwende vorhergesehen hat. Da seine Vorhersagen sich nicht bewahrheitet haben, will er nun mit den ihm zur Verfügung stehenden Mitteln dem Schicksal auf die Sprünge helfen. Eine seiner Mitarbeiterinnen kann zum Glück noch reagieren, bevor es zu spät ist.

Eine schlagkräftige Truppe ...

... wird von ihr zusammengestellt, um Dr. Zeng zu stoppen: Hawk Manson entspricht dem Klischee des unermüdlichen Kämpfers für die Gerechtigkeit und läßt alles stehen und liegen, um die sexy Mace Daniels beim Kampf gegen Dr. Zeng begleiten zu können. Schwerverbrecher Ben „Smasher" Jackson wird für diesen Einsatz eigens aus dem Gefängnis geholt und die gerade mal 17jährige Stieftoch-

Viele der zahlreichen Stages bestehen nur aus einem Gang oder einem größeren Raum und sind entsprechend schnell beendet.

Die Explosionseffekte wurden für die N64-Version leider nicht großartig aufgemotzt.

Das mögliche Teamwork beschränkt sich leider auf simple Aufgabenteilung, richtige Double-Team-Moves gibt es ansonsten keine.

Waffen finden sich bei Fighting Force überall, hier könnt ihr die Geländer von der Wand reißen.

ter von Dr. Zeng, Alana McKendrick, vervollständigt das Quartett. Während Muskelprotz Smasher seine Behäbigkeit mit purer Kraft wettmacht, setzen die beiden Ladies auf schnelle Combos. Jede Spielfigur beherrscht leider nur eine einfache 3-Punch- und eine Doppelkick-Combo, Variationen sind nicht möglich. Neben (meist erfolglosen) Angriffen aus dem Lauf heraus könnt ihr noch auf Würfe im Nahkampf und Special Moves zurückgreifen, die euch auf Kosten einiger Lebensenergie aus schwierigen Situationen befreien können.

Zwischensequenzen wie hier der heranrasende Truck werden mit der Spielgrafik präsentiert.

Waffen bis zum Abwinken ...

... finden sich innerhalb der Levels, die jeweils noch in einige Unterstages aufgeteilt sind. Neben Pistolen, Schrotflinten und dergleichem könnt ihr auch alle erdenklichen Stäbe als Schlagwaffe benutzen oder mit Kisten und Autoreifen nach den Gegnern werfen. Zwar ist das Schlagrepertoire damit eher noch kleiner als ohnehin schon, doch könnt ihr damit problemlos mehrere Feinde in Schach halten – wie auch ohne Waffe ist es nämlich möglich, nach jedem einzelnen Schlag einer Combo die Richtung des folgenden Angriffs zu ändern. Leider beschränkt sich das Leveldesign weitgehend darauf, daß ihr eine Handvoll Gegner ausschaltet und dann auf die nächste „Ladung" wartet. Zusammen mit dem kleinen Schlagrepertoire langweilt *Fighting Force* recht schnell – Abwechslung oder Überraschungen haben hier Seltenheitswert und irgendwann erwischt man sich dabei, daß man eigentlich nur noch lustlos auf den Punch-Knopf hämmert, um den Level hinter sich zu bringen. Der Sound ist mit dumpfer Musikbegleitung eine Qual und die Grafik gegenüber der PlayStation-Fassung nicht merklich aufgebohrt worden – speziell die Effekte wirken dadurch ziemlich unspektakulär. *Michael Pruchnicki*

Die Special Moves sind in Bedrängnissituationen nützlich, kosten euch jedoch auch Energie.

Vor Spielbeginn wählt ihr eine von vier Spielfiguren – nur hier kann ein zweiter Player einsteigen!

MEINE MEINUNG!

Gähn! „Valium Force" wäre hier der treffendere Name gewesen. Obwohl die Spielbarkeit an sich stimmt und ein Großteil der Umgebung zerstört oder im Kampf eingesetzt werden kann, will weder alleine noch zu zweit Spaß aufkommen. Das liegt in erster Linie am extrem beschränkten Schlagrepertoire eurer Spielfiguren und am quasi nicht vorhandenen Leveldesign – Abwechslung bietet Fighting Force eigentlich überhaupt keine, dazu passen die monotonen Musikstücke wie die Faust aufs Auge. Der Praxistest in der Redaktion hat erwiesen: Falls euch auf dem beachtlich langen Weg zum letzten Endgegner nicht schon die Lust verläßt, verstaubt dieses Modul spätestens nach dem ersten Durchspielen in der nächstbesten Ecke. Michael

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	Fighting Force 64
Genre:	Action
Spieler:	1-2
Schwierigkeitsgrad:	Einstellbar
Levels:	25+ Stages
Save Game:	Ja
Rumble-Pak-Unterstützung	Ja
Expansion Pak	Nein
Hersteller:	Crave
BRD-Release:	September 1999
Import aus:	USA
Störfaktor Sprache:	Gering

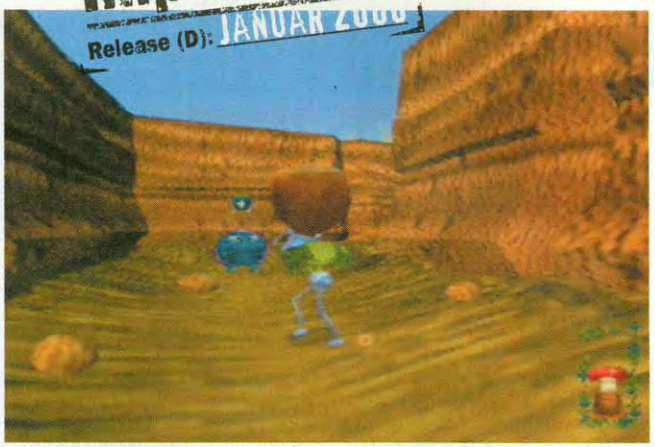
Grafik: 73%
Sound: 40%
Dauerspaß: 51%
Gesamtwertung: 62%

IMPORT

GAMESTORE
Spielend durchs Leben
Ladenlokal 45131 Essen Rüttenscheider Str. 181 Tel. 0201 / 777225 Ladenpreise können abweichen
Ladenlokal 40211 Düsseldorf Kölner Str. 25 Tel. 0211 / 1649409 Ladenpreise können abweichen
TOPHITS DES MONATS
GOEMON2 kompl. dt. 119,90
DN Zero Hour (PAL) 129,90
C&C dt. 109,90
E3 Messe Video 99 6STD-VHS Alle Neuheiten für N64-PSX-Dreamcast (u.a. Perfect Dark, Winback, D.Kong64, u.v.m.) 49,90 DM
F1World GP 2 dt. 89,90
WWF Attitude dt. 109,90
StarWarsRacer dt. 114,90
Beetle Racing dt. 99,90
Turok 2 engl.(PAL) 109,90
Castlevania64 dt. 119,90
Carmageddon64 dt. 109,90
Southpark dt. 109,90
ShadowGate64 dt. 119,90
FIFA Soccer99 dt. 109,90
All.Baseball2000 dt. 109,90
Vigilante8 dt. 119,90
weitere Spiele u. Zubehör lieferbar
0201 / 777235
Ladenpreise können abweichen
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten.
Versandkosten 10,90 DM

Noch nicht offiziell in Deutschland erhältlich!
Import Test
Release (D): JANUAR 2000

Beim Kampf gegen diese Heuschrecke steht euch laut der oberen Leiste nur eine begrenzte Anzahl von Beeren zur Verfügung.



Die kräftige Ameise transportiert die Samenknollen an eine beliebige Stelle, um sie dann als Plattform nutzen zu können.

Jump&Run, 1 Spieler, Activision

A BUG'S LIFE

Der Kinofilm rund um den mutigen Ameisen-Helden Flik lief in Deutschland unter dem Titel „Das große Krabbeln" in den Lichtspielhäusern und sorgte nicht nur bei den kleinen Kinogängern dank einer vom Computer generierten Insektenwelt für gute Unterhaltung.

Die fleißigen Ameisen um die mächtige Königin und deren Tochter Atta schuften das ganze Jahr, um ausreichend Nahrungsvorräte für die harten Wintermonate zu sammeln. Dummerweise fordern die hungrigen Heuschrecken unter der Führung des unbarmherzigen Hopper jedes Jahr ihren Anteil an den hart erarbeiteten Futterreserven. Der gewitzte Flik hat genug von den Repressalien der fiesen Bande und macht sich daher auf den Weg von der heimischen Ameisen-Insel in bislang unerforschte Territorien, um kräftige Helfer für die Verteidigung der drohenden Heuschreckenhorden zu rekrutieren. Ihr begleitet den kleinen Protagonisten auf seinem beschwerlichen Weg durch eine mit Polygonen ausgestattete 3D-Welt, die von zahlreichen freundlich und feindlich gestimmten Tierchen bevölkert wird. Die abenteuerlustige Ameise beherrscht dabei eine Reihe von Aktionen, um in der ungewohnten Umgebung überleben zu können.

Innovationsarmes Insektenleben

Größere Hindernisse können nur mit einem beherzten Sprung überwunden werden, mittels des sogenannten „butt bounce" werden gegnerische Krabbler im bester Mario-Manier unschädlich gemacht. Um Feinde wie angriffslustige Wespen, flinke Spinnen oder miese Kakerlaken aus einer sicheren Distanz unschädlich zu machen, wirft Flik mit Beeren um sich, später finden sich verbesserte Beeren-Geschosse, die

MEINE MEINUNG!

Erneut zeigt sich, daß die Lizenz eines erfolgreichen Filmspaßes nicht gleichbedeutend mit einem großen Spielvergnügen ist, denn auch bei diesem Jump&Run kann das seichte Gameplay ohne Innovationen und die zum großen Teil schlichte Levelgestaltung nicht durch eine knuffige Insektenschar mit flotten Sprüchen wettgemacht werden. Gerade im direkten Vergleich zu ähnlichen Titeln wie Banjo-Kazooie oder Super Mario 64 zeigt sich A Bug's Life als durchschnittliches, grafisch simples Game mit einem unspektakulären, linearen Spielverlauf und ärgerlichen Perspektiven-Patzern. Angesichts der witzigen Charaktere und des nicht gerade harten Schwierigkeitsgrads dürften vor allem junge Fans des Films dem Charme der tapferen Ameise erliegen. *Jens*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

Die gemeine Wespe hat den knuffigen Krabbler bereits ins Visier genommen und ist bereit zum Zustechen.

Ein klarer Fall für Archäologen: In den düsteren Ameisenbauten weisen euch unter anderem auch Höhlenmalereien den richtigen Weg.

beispielsweise mit einem automatischen Zielsuchsystem ausgestattet sind. Die wendige Ameise rutscht beim Durchforsten der fremden Welten Abhänge herunter oder hangelt sich im Stile eines Mini-Tarzan an Grashalmen entlang. Große Aufmerksamkeit solltet ihr den verstreuten Samenknollen zukommen lassen, diese entpuppen sich nämlich beim Draufspringen als nützliche Plattformen, um in vorher unzugängliche Gebiete zu gelangen. Habt ihr genügend von den in den Levels verstreuten Saatkörnern gesammelt, könnt ihr auch die Funktion der Samenknollen verändern und somit zusätzliche Extras wie beispielsweise zeitweise Unverwundbarkeit erlangen. Die Grafik im Spiel ist durchschnittlich, der Sound gefällt durch eine witzige Sprachausgabe der Akteure. Negativ fallen neben der schwammigen Steuerung vor allem die oftmals unübersichtlichen Kameraperspektiven auf.

Jens Quentin

Über die Dornenranken gelangt Flik nur mit Hilfe einer Pusteblume und reichlich Auftrieb.

BEWERTUNG

Titel:	A Bug's Life
Genre:	Jump&Run
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	Leicht
Levels:	15
Save Game:	Ja
Rumble-Pak-Unterstützung	Ja
Expansion-Pak	Nein
Hersteller:	Activision
BRD-Release:	Januar 2000
Import aus:	USA
Störfaktor Sprache:	Gering

IMPORT

Grafik:	70%
Sound:	68%
Dauerspaß:	73%
Gesamtwertung:	71%

Heft verpaßt?

Jetzt die letzten drei Ausgaben nachbestellen!

04/99

05/99

06/99

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:

COMPUTEC MEDIA AG
Leserservice
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

❒ N-ZONE 04/99	zu DM 3,90	
❒ N-ZONE 05/99	zu DM 3,90	
❒ N-ZONE 06/99	zu DM 3,90	
	zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale	DM 3,-
	GESAMTBETRAG	

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

❒ **Gegen Vorkasse**
(Verrechnungsscheck oder bar)

❒ **Bequem per Bankeinzug**
Kreditinstitut:

Konto.-Nr.

BLZ

Bitte beachten:
Angebot gilt nur im Inland!

Action, 1-4 Spieler, Nintendo

POKEMON STADIUM 2

Wer der Pokemania schon erlegen ist, kann die 3D-Monsterschar erneut auf dem N64 befehligen.

Vor den Duellen habt ihr die Qual der Wahl: Sagenhafte 151 Pokemon – jedes mit speziellen Angriffsmöglichkeiten – warten darauf, in euer Team aufgenommen zu werden.

Noch nicht offiziell! Import Test in Deutschland erhältlich!

In *Pokemon Stadium 2* bekriegt sich die Monster-Clique in zahlreiche Arenen, besucht Trainingsfelder und bestreitet Minispiele. Über das außerhalb Japans noch nicht erhältliche 64GB Pak, das im Lieferumfang des ersten *Pokemon Stadium* enthalten war, könnt ihr die Monster, die ihr schon auf dem GameBoy großgezogen habt, in das Spiel übertragen. Aber Vorsicht: Das 64GB Pak akzeptiert nur japanische Game-Boy-Kassetten.

Das Spiel läßt sich auch ohne den Import der eigenen Züchtungen nutzen, bleibt dann aber primär auf die geballte Optik und diverse Multiplayer-Modi – darunter auch ein Tag-Team-Battle – beschränkt. Wenn ihr euch alleine auf die Turnier-Straße begebt, wählt ihr zunächst aus 151 Pokemon eure Favoriten und setzt diese dann in der Arena aus. Über Menüleisten bestimmt ihr, welche Attacke euer Monster im nächsten Abschnitt der rundenbasierten Gefechte ausführen soll. Farbige Balken, durch die die Elementzugehörigkeit des Angriffs signalisiert wird, und eine simple Pad-Belegung erlauben auch deutschen Spielern mit Pokemon-Erfahrung den Durchblick. Die Grafik von *Pokemon Stadium 2* ist umwerfend: Eure Kreaturen sind wunderbar gezeichnet und lassen bei ihrem Wüten den Bildschirm erzittern. So versucht zum Beispiel die Krabbe, ihren Gegner mit einer Flutwelle wegzuspülen. Wird sie getroffen, torkelt sie benommen umher. Sieht man von dem auf Dauer nervenden Online-Kommentator ab, gelingt es Nintendo durch geniale Animationen, dynamische Kameraperspektiven und mächtige Effekte, das *Pokemon*-Spielgefühl in würdiger Weise auf das N64 zu bringen.

Florian Brich

Durch geschickte Kamerafahrten werdet ihr mitten ins Geschehen versetzt. Wenn die Wespe des Gegners ihre Blitze versprüht, könnt ihr schon einmal anfangen, um eure Kreatur zu bangen.

Über der Welt von Pokemon Stadium 2 thront der Game Boy. Durch die dortigen Optionen und in Verbindung mit dem GB-Pak habt ihr die Möglichkeit, eure liebgewordenen Game-Boy-Monster in die 3D-Arenen zu importieren.

Die Spezialeffekte, mit denen die Fähigkeiten eurer Monster dargestellt werden, sind gigantisch. Betrachtet ihr den riesigen Feuerhauch des Drachen, wird euch richtig heiß!

MEINE MEINUNG!

Wer schon vom Pokemon-Fieber ergriffen ist, der wird sich in diesen Titel verlieben. Pokemon Stadium 2 konzentriert sich auf den Kampf, der auch das beherrschende Motiv der Game-Boy-Variante ist. Im Vergleich zum Vorgänger warten diesmal alle 151 Monster darauf, die unterschiedlichen Arenen zu betreten und dort ihren Feuerzauber loszulassen. Die dreidimensionalen Figuren erhalten durch lustige Zwischenanimationen einen eigenen Charakter. Im Bereich der Grafikeffekte übertrumpft Nintendo alles bisher Dagewesene. Wer sämtliche Wettbewerbe, Minispiele und die Verbindung zum 64GB Pak auskosten möchte, sollte aber bis zum deutschen Release warten, da dem Nicht-Japaner die Feinheiten des Gameplays und die zahllosen Statistiken verschlossen bleiben. *Florian*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	Pokemon Stadium 2
Genre:	Action
Spieler:	1-4
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Levels:	–
Save Game:	Ja
Rumble-Pak-Unterstützung	Ja
Expansion Pak	Nein
Hersteller:	Nintendo
BRD-Release:	tba.
Import aus:	Japan
Störfaktor Sprache:	Mittel

Grafik:	89%
Sound:	82%
Dauerspaß:	91%
Gesamtwertung:	88%

IMPORT

Fotosafari, 1 Spieler, Nintendo

POKEMON SNAP

N-ZONE HIT

Noch nicht offiziell! Import Test in Deutschland erhältlich!

Zumindest für Japaner ein naheliegender Gedanke: In Pokemon Snap geht es darum, die Monster in freier Wildbahn abzulichten.

Pokemon Snap ist eine virtuelle Fotosafari, bei der ihr auf einer Insel, die in mehrere Gebiete unterteilt ist, Fotos von den beliebten Monstern schießen müßt. Ihr rollt in einer schienengebundenen Kapsel durch die Landschaft und versucht, die neben der Strecke herumtollenden Pokemons vor die Linse zu bekommen. In höheren Stufen lockt ihr die putzigen Wesen mit Äpfeln an oder animiert diese mit einer Flöte zum Tanzen. Nach jeder Foto-Hatz trefft ihr eine Auswahl der besten Bilder, für die ihr von Prof. Oak bezahlt werdet. *Pokemon Snap* verfügt über ein innovatives Spielkonzept, hervorragende Grafik und ein dauerhaft motivierendes Gameplay, das euch die Möglichkeit bietet, ein komplettes Ökosystem zu erforschen. Fortgeschrittene *Pokemon*-Jünger sollten bei diesem kreativen Titel in jedem Fall auf den Auslöser drücken.

Florian Brich

Wenn diese feurigen Einhörner an euch vorbeigaloppieren, gehen euch die Augen über. Seit Zelda beherrscht man bei Nintendo die Kunst, die komplizierten Bewegungsabläufe von Pferden darzustellen.

Am Strand erfreut ihr Pikachu, indem ihr ihm einen Apfel zuwerft. Wer genau zielt, kann der gelben Maus den Apfel auch an den Kopf schmeißen.

BEWERTUNG

Titel:	Pokemon Snap
Genre:	Fotosafari
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Levels:	Entfällt
Save Game:	Ja
Rumble-Pak-Unterstützung	Nein
Expansion Pak	Nein
Hersteller:	Nintendo
BRD-Release:	tba.
Import aus:	Japan
Störfaktor Sprache:	Gering

IMPORT

Grafik:	84%
Sound:	76%
Dauerspaß:	88%
Gesamtwertung:	85%

Snowboarding, 1-2 Spieler, Imagineer

SNOW SPEEDER

Wird NICHT in Deutschland erscheinen Import Test

Mit dem Japan-Import Snow Speeder stürzen sich Fans des weißen Wintersports auch während des Sommers in den Schnee.

Sowohl die sechs Fahrer als auch die Bretter (zur Wahl stehen Snowboards oder Skier) unterscheiden sich in den Kategorien Geschwindigkeit, Kurvenlage, Beschädigung und Beschleunigung. Während es im Free Ride nur darauf ankommt, als erster den Zielstrich zu überqueren, ist beim Slalom und Giant Slalom das Durchfahren von Toren vonnöten, da ansonsten Sekunden vom ohnehin knapp bemessenen Zeitlimit abgezogen werden. Habt ihr beim Zeitfahren sämtliche Rekorde gebrochen, könnt ihr im Meisterschaftsmodus gegen drei CPU-Gegner um den Gesamtsieg kämpfen. Die vier Kurse (mit Abzweigungen) glänzen vor allem durch mangelnde Abwechslung und dezente Grafikfehler. Lediglich die gute Steuerung weiß zu gefallen, ein optisches Signal warnt euch dabei vor dem extremen Verkanten des Sportgerätes.

Jens Quentin

Diese Tore müssen beim Slalom und beim Riesenslalom durchfahren werden, um einen Zeitverlust zu vermeiden.

Der Spieler oben hat den Ski verkantet, den Snowboardfreak wird es freuen.

Während eines Sprunges vollführen geübte Fahrer gewagte Kunststücke.

BEWERTUNG

Titel:	Snow Speeder
Genre:	Snowboarding
Spieler:	1-2
Schwierigkeitsgrad:	Schwer
Levels:	4 Kurse
Save Game:	Ja
Rumble-Pak-Unterstützung:	Ja
Expansion Pak:	Nein
Controller Pak:	Ja
Hersteller:	Imagineer
BRD-Release:	Nicht geplant
Import aus:	Japan
Störfaktor Sprache:	Gering

IMPORT

Grafik:	63%
Sound:	62%
Dauerspaß:	70%
Gesamtwertung:	64%

Eure Meinung ist gefragt!

LESERBRIEFE

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schnappt euch einen Stift und schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legt keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns nämlich leider nicht möglich, eure Briefe persönlich zu beantworten! Schreibt einfach an folgende Adresse: COMPUTEC MEDIA • Redaktion N-ZONE • Kennwort Leserbriefe • Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg • E-MAIL: nzone@computec.de

LOB UND FRAGEN

Die Ausgabe 6/99 war einfach super. Weiter so! Ich freue mich schon jetzt auf den großen E3-Bericht in der nächsten Ausgabe.
N-ZONE Danke für die lobenden Worte – die gesamte Redaktion hat sich sehr darüber gefreut. Ich hoffe, unser Bericht hat deine Erwartungen erfüllt.

1. Ihr habt in der Rubrik „Kurz und Knapp" geschrieben, daß Namco Ridge Racer 64 entwickelt. Ist von Namco auch eine Umsetzung von Tekken geplant?
N-ZONE Derzeit ist uns leider nichts bekannt.

2. In Rainbow Six muß man als Anti-Terror-Truppe auf Menschen schießen. Ist deswegen evtl. mit einer Indizierung zu rechnen?
N-ZONE Der PC-Version blieb dieses Schicksal erspart. Hoffentlich verhält es sich mit der Nintendo-64-Variante ebenso.

3.Was haltet ihr von einem Rare-Special? Schließlich haben die zur Zeit die besten N64-Spiele in der Entwicklung.
N-ZONE Speziell in dieser Ausgabe widmen wir uns intensiv den Produkten von Rare. Ein richtiges Special ist aber eine gute Idee, über die wir nachdenken werden.

Schickt eure Briefe an:
COMPUTEC MEDIA
Redaktion N-ZONE
Kennwort Leserbriefe
Roonstr. 21
90429 NÜRNBERG

E-MAIL:
nzone@computec.de

4. Könntet ihr nicht mal eine Liste mit deutschen Websites über das N64 bringen?
N-ZONE Da nur ein extrem geringer Teil unserer Leser über einen PC mit Internet-Anschluß verfügt, könnten diese mit einer Auflistung relativ wenig anfangen und würden diese nur als Platzverschwendung ansehen.

Nun noch eine Bitte. Was haltet ihr davon, euren Abonnenten ein kleines Geschenk zu machen. Ich hatte da an Folgendes gedacht: Im Internet sind sehr viele Videos von Spielen wie Donkey Kong 64, Perfect Dark, Jet Force Gemini und Hybrid Heaven zu finden. Diese könntet ihr doch auf eine PC-CD packen und dann an die Abonnenten schicken.
N-ZONE Hier haben wir das selbe Problem wie bei deiner Frage nach der Auflistung von Webseiten. Nur ein kleiner Prozentsatz unserer Leserschaft verfügt über einen PC – was hätten diese treuen Kunden dann von einer derartigen Prämie? Derzeit haben wir aber ein interessantes Angebot: Wenn du jemanden findest, der mit uns ein Abonnement für die N-Zone abschließt, bekommst du als Belohnung eine 256K-Memory Card von JoyTech oder das LX4 Rumble Pak der Firma Gamester.

Patrick Becker

SUPER MARIO 64 2?

Wird es einen Super-Mario-Nachfolger noch auf dem Nintendo 64 geben?
N-ZONE Kultdesigner Shigeru Miyamoto hat sich hierzu wie folgt geäußert: „Alle drei oder vier Jahre erscheint ein *Mario*-Nachfolger, der auf Grundlage der neuesten Technologien entwickelt wird. Mit diesen neuen Möglichkeiten arbeite ich derzeit an einem weiteren *Mario*-Spiel. Es wird definitiv auf dem N64 erscheinen, aber ob es wirklich als Nachfolger von *Super Mario 64* bezeichnet werden kann, weiß ich nicht."

Wird der Nintendo-Nachfolger Delphin heißen?
N-ZONE Der bisherige Arbeitstitel der Konsole ist Dolphin.

Wird es eine Windows-Version für die neue Nintendo-Konsole geben?
N-ZONE Das ist unwahrscheinlich.

Werden Donkey Kong 64 und Perfect Dark noch in diesem Jahr erscheinen?
N-ZONE Davon kann man glücklicherweise ausgehen.

Wird man mit dem DVD-Player des Dolphin auch DVD-Videos abspielen können?
N-ZONE Laut Nintendo Of America wird dies möglich sein.

Maximilian Schiwek

DIES UND DAS

Warum bringt ihre keine Komplettlösung zu Star Wars: Rogue Squadron heraus?
N-ZONE Haben wir doch schon

- und zwar in der Ausgabe 4/99.

Warum bringt ihr keine Sammelkarte zu Zelda: Ocarina Of Time?
N-ZONE In der letzten Ausgabe wurde dein Wunsch erfüllt.

Ist ein Expansion Pak empfehlenswert?
N-ZONE Wir in der Redaktion wollen auf die Erweiterung nicht mehr verzichten. Der grafische Quantensprung bei einigen Titeln allein lohnt schon die Anschaffung.

Habt ihr eine eigene Homepage?
N-ZONE Nein – aber du kannst ja mal die Homepage unseres Verlages besuchen. Dort findet du auch Informationen über die N-Zone. Die Adresse lautet http://www.computec.de.

Soll es ein Tomb-Raider-Spiel für das N64 geben?
N-ZONE Leider gibt es bei Eidos keine Pläne hierfür.

Warum habt ihr eigentlich immer nur Tips im Heft, die schon jeder kennt? So etwa bei Zelda mit dem oberen Stockwerk der Mühle.
N-ZONE Es mag mit Sicherheit Profis geben, die schon sehr früh viele Tips kennen. Für den Großteil unserer Leserschaft sind die meisten Hilfestellungen aber völliges Neuland und somit sehr willkommen.

Warum macht ihr keine Gewinnspiele?
N-ZONE Gewinnspiele findest du eigentlich des öfteren bei uns. In der letzten Ausgabe konntest du zum Beispiel Superman-Comics und den Game-Boy-Color-Titel *Hollywood Pinball* gewinnen.

Daniel Pfannkuche

MANAGER GESUCHT

Könntet ihr mir bitte mitteilen, ob in der nächsten Zeit ein Fußball-Manager für das Nintendo 64 geplant ist.
N-ZONE Mit deinem Interesse stehst du nicht allein da. Gremlin hat die Zeichen der Zeit erkannt und arbeitet derzeit am *Premier Manager*, bei dem du aber wohl keine Teams aus der Bundesliga betreuen kannst, sondern nur internationale Clubs.

C&C UND CO.

Ich bin schon lange treuer Leser der N-Zone. Mit jeder Ausgabe steigert ihr euch irgendwie – was nicht heißen soll, daß sie am Anfang schlecht war. Eure neue Rubrik „Cheats & Codes Classics" finde ich klasse. Nun aber zu meinen Fragen:

Ist Bio Hazard 64 die N64-Version von Resident Evil?
N-ZONE Ganz genau.

Sind die Bilder von Rainbox Six von der PlayStation-Version?
N-ZONE Wieder richtig. Die Basisdaten der Nintendo-64-Fassung sind zwar schon bekannt, „echte" N64-Bilder gab es aber noch nicht. Alex Harlander von Take 2 wird uns aber mit aussagekräftigen Screenshots versorgen, sobald die Programmierung von *Rainbow Six* weiter fortgeschritten ist.

Muß man mit einer Verschiebung von C&C rechnen?
N-ZONE Damit ist nicht zu rechnen. Mit dem Test für diese Ausgabe hat es ja auch termingerecht geklappt.

Warum sind manche Screenshots in der N-Zone so gut und manche eher schlecht (Eternal Darkness, Star Wars: Racer etc.)?
N-ZONE Diese Frage möchte ich dann doch noch einmal beantworten. Spiele, bei denen wir hier in der Redaktion die Screenshots machen können, kommen im Heft optisch immer gut rüber, bei anderen Titeln (so etwa bei *Star Wars: Racer*) sind wir aber dazu gezwungen, vor Ort zu testen. Das gilt zum Beispiel für alle Spiele, die direkt über Nintendo selbst vertrieben werden. Dort können wir zwar auch Shots machen, diese sind dann aber qualitativ unseren eigenen unterlegen, da wir bei uns maßgeschneidertes Equipment zum Grabben (so der Fachbegriff für die Aufnahme von Bildern aus Spielen) haben.

Florian Hillig

N-ZONE ZEUGNIS

Ihr bestimmt, wie das Magazin in Zukunft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

1. Wie alt bist du? 12 Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsole willst du kaufen? Worüber soll N-Zone berichten?

	Habe ich:	Will ich kaufen:	Berichte erwünscht!
Nintendo 64	☒	☐	☐
SNES	☒	☐	☐
Game Boy	☒	☐	☐

3. Wie gefällt Dir die aktuelle Titelseite (Donkey Kong 64)? Schulnote: 2

4. Sollen folgende Rubriken weiterhin monatlich erscheinen?
Nachgefragt bei ☒ Ja ☐ Nein
Game-Boy-News ☒ Ja ☐ Nein

5. Welche Note bekommt die aktuelle N-Zone-Ausgabe? (1 = Sehr gut, 6 = Ungenügend)
Schulnote: 2 = gut

6. Wieviele Ausgaben von N-Zone besitzt du bereits (inklusive vorliegender)? Ich besitze 7 Ausgaben.

7. Besitzt du einen Computer mit Internet-Zugang?
☐ Ja ☒ Nein

8. Welche Spiele hast du in den letzten zwei Monaten gekauft, welche willst du kaufen?
Gekauft in den letzten 2 Monaten: Mario Party
Will ich demnächst kaufen: Star Wars Episode 1: Racer

9. Welche Schulnote erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genau soviel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genau soviel	Weniger
News	3	☐	☒	☐
E3-Bericht	4	☐	☐	☒
Donkey Kong 64	2	☒	☐	☐
Jet Force Gemini	3	☐	☐	☒
Perfect Dark	2	☐	☒	☐
StarCraft	2	☒	☐	☐
Spiele-Lexikon	2	☒	☐	☐
Fighting Force 64	3	☐	☒	☐
Command & Conquer	4	☐	☐	☒
A Bug's Life	5	☐	☐	☒
Top-64-Poster	1	☒	☐	☐
Donkey-Kong-64-Poster	1	☐	☒	☐
Cheats & Codes	1	☒	☐	☐
Goemon-2-Lösung	3	☐	☐	☒
Beetle-Racing-Lösung	2	☐	☒	☐
Kleinanzeigen	3	☐	☒	☐
Lesertips	1	☒	☐	☐
Vorschau	3	☒	☐	☐

10. Welche Eigenschaften treffen auf N-Zone zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	☐	☒	☐
Kritisch	☐	☒	☐
Informativ	☒	☐	☐
Aktuell	☒	☐	☐
Übersichtlich	☐	☒	☐
Optisch ansprechend	☒	☐	☐

11. Seit wann liest du N-Zone? (aktuelle Ausgabe = 7/99)
Ausgabe: 1 /9 9

12. Wirst du die nächste Ausgabe von N-Zone kaufen?
Ja

13. Was hat dir allgemein an N-Zone gefallen? Poster, Leserbriefe, Donkey Kong 64 Seite

14. Was hat dir an N-Zone weniger gefallen? Tests, Komplettlösungen

15. Leservoten: Welche fünf Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du mußt sie bereits mehrmals gespielt haben!
1. Banjo-Kazooie
2. Zelda: Ocarina of Time
3. Mario Party
4. Diddy Kong Racing
5. Donkey Kong Country 3

16. Most Wanted: Welche fünf noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele wünschst du dir am meisten?
1. Donkey 64
2. GTA
3.
4.
5.

Name, Vorname Gillbers, Christos
Straße Diepenbroekstr. 6
Telefonnummer 05931/3755
Wohnort 49716 Meppen

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
COMPUTEC MEDIA • N-ZONE • Kennwort Zeugnis 7 • Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg

Unter allen Einsendern verlosen wir ein Spiel nach Wahl. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Angaben und Adresse werden gemäß des Datenschutzes getrennt voneinander archiviert.

Die Geheimnisse der Spiele

CHEATS & CODES

An brandheißen Infos zu den Spielen der Zukunft hat es kurz nach der E3 wahrlich nicht gemangelt, wie nicht zuletzt auch diese Ausgabe deutlich demonstriert. In Sachen Cheats & Codes sah es da schon dürftiger aus – kurz vor Redaktionsschluß hatte ich immer noch nicht genügend Material beisammen, um euch adäquat zu versorgen. In letzter Minute erreichten mich dann aber praktische Hilfestellungen zum kultigen Star Wars: Racer und A Bug's Life, die meine Seiten perfekt abrunden. Viel Spaß mit diese und den anderen Tips - und bis zum nächsten Monat.

Euer Marco Marzinkowski

Starwars Episode 1: Racer (D)

Neben den Lesertips von Frank Klatt, die euch Werner in seiner Rubrik anbietet, habe ich noch ein paar weitere Tips für euch.

Gegner beleidigen:
Wollt ihr vor dem Rennen eure Kontrahenten so richtig schön in Rage bringen? Nichts leichter als das – haltet hierzu im Hauptmenü vom Turniermodus die Z-Taste gedrückt und startet dann mit dem A-Button das Rennen. Nun erwartet euch eine kleines Rededuell, bei dem euer auserwählter Pilot einen Gegner in Grund und Boden redet.

Sebulba´s Pod-Racer:
Um mit dem Pod-Racer von Sebulba fahren zu können, müßt ihr (einfach?) nur das letzte Rennen gewinnen.

Turbo-Start:
Zum Beginn des Rennens sagt der Ansager „3.....2.....1". Bevor er „1" sagt, müßt ihr den Analogstick nach oben und die A-Taste drücken. Wenn dies mit dem richtigen Timing ausgeführt wurde, wird euer Pilot schreien.

Micro Machines 64 Turbo (D)

Auto verwandeln:
Pausiert im Challenge-Modus das Spiel und gebt dann folgende Kombination ein: Unten, unten, oben, oben, rechts, rechts, links und links. Euer Wagen verwandelt sich in Objekte aus der Welt, in der ihr gerade euer Rennen bestreitet.

Turbo-Boost:
Drückt vor dem Start bei jedem Teil der Ansage die Beschleunigungstaste. Haltet beim letzten Signal die Beschleunigungstaste gedrückt, um einen Blitzstart hinzulegen.

Turbo-Jump:
Um einen kleinen optischen Leckerbissen genießen zu können, müßt ihr vor der Überquerung der Ziellinie in der letzten Runde die R-Taste drücken, um zu springen.

Milo´s Astro Lanes (D)

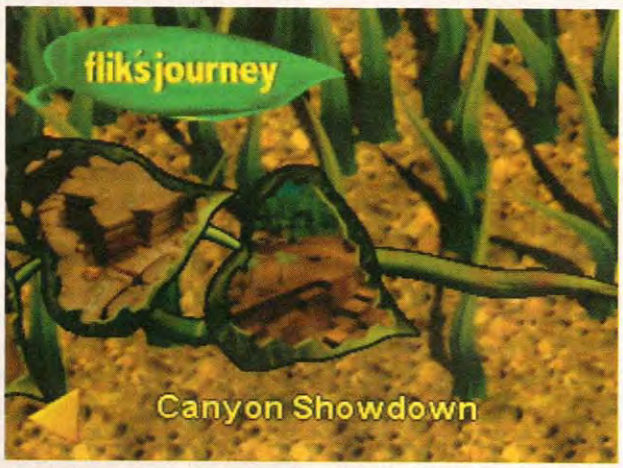
Booster-Kugel:
Drückt R, R, L, L, R und L, wenn ihr an der Reihe seid. Dadurch bekommt eure Kugel einen immensen Schub.

Clone-Ball:
Drückt L, L, L, R, R und R, wenn ihr an der Reihe seid. Eure Kugel wird durch eine Clone-Kugel in drei Kugeln verwandelt.

Mega-Kugel:
Drückt L, L, R, R, L und R, damit eure Kugel gigantische Proportionen annimmt.

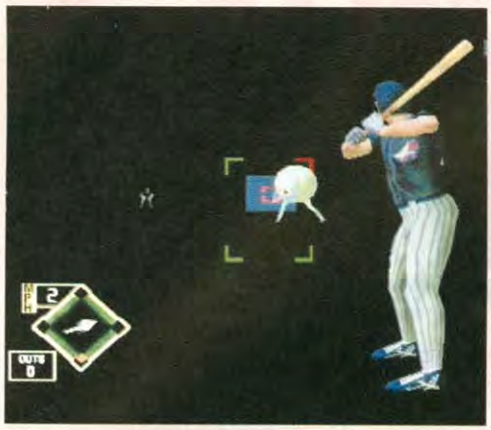
Zwerg-Kugel:
Drückt R, R, R, L, L und L, wenn ihr an der Reihe seid. Ein weißer Zwerg wird dann Gewicht und Wucht eurer Kugel verdoppeln.

A Bug´s Life (US)



Wer sich schon die US-Version von *A Bug´s Life* gegönnt hat und so seine Probleme mit den zahlreichen Krabbelviechern hat, braucht nicht zu verzweifeln. Wir können euch zwar kein Insektenspray, aber immerhin den Cheat für die Levelanwahl bieten. Scrollt bis zum Ameisenhügel, haltet die Z-Taste sowie alle C-Knöpfe gedrückt und drückt dann die R-Taste. Ein Pfeil zeigt nun nach rechts, und ihr könnt alle Levels anwählen.

All-Star Baseball 2000 (D)



Unser virtueller Baseball-Crack Jens hat folgende Cheats für euch überprüft.

Große Bälle:
Gebt im Cheat-Menü BCHBLKTPTY ein.

Umfassende Dunkelheit:
Damit bis auf die Spieler alles dunkel wird, müßt ihr im Cheat-Menü WTOTL eingeben.

Verzerrungs-Modus:
Wenn ihr im Cheatmenü MYEYES eingebt, könnt ihr eine merkwürdige Optik „genießen".

Schneller laufen:
Haltet für ein erhöhtes Tempo beim Laufen die Z-Taste gedrückt.

Cheats & Codes Classic

Super Mario 64 (D)

Hier ein paar kleine Hilfestellungen, die euch bei den Abenteuern des Kultkklempners unterstützen:

Mario kann steile Abhänge wieder hinauflaufen, wenn ihr sein Hinterteil in Brand setzt. Auf diese Art und Weise könnt ihr sogar Pyramiden hinauflaufen.

Zur Auffrischung eurer Lebensenergie müßt ihr euch einfach nur auf die Wasseroberfläche eines Flusses, Teiches oder Sees setzen.
Um auch aus großer Höhe sicher landen zu können, müßt ihr kurz vor dem Aufkommen die Z-Taste drücken. Achtet dabei auf den Schattenwurf.

Mit der Schildkröte durch den Lava-Level surfen stellt eigentlich kein größeres Problem dar, sofern ihr den Kontakt mit einer Mauer meidet.

Kleinere Schrägen, die ihr nicht mehr hochkommt, überwindet ihr, indem ihr in die Luft springt, einen Tritt ausführt und den Stick nach unten zieht.

Blast Corps (D)

Turbo-Boost:
Wenn du zu Beginn eines Bonuslevels direkt nach dem grünen Licht aufs Gas gehst, kannst du ähnlich wie bei *Mario Kart 64* sehr schnell durchstarten.

Explodierende Gebäude:
Fahre nahe an ein Gebäude, damit Dein Fahrer nicht aussteigen kann. Drückt die Z-Taste, so daß er es dennoch versucht. Er wird schreien, und wenn Du nun erneut den Z-Knopf drückst, explodiert dieses Gebäude auf mysteriöse Art und Weise. Mit dem Dump Truck soll dieses Manöver besonders gut funktionieren.

Game It!

Titel des Monats Juli (PSX):
V-Rally 2* 94,99
incl. Versand

① ☎ 0180/522 5300
0831/57 51 57
② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: http:\\www.gameit.de
④ email info@gameit.com
⑤ T-Online: ★Gameit#
⑥ ✉ Game It! · D-87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eßservice
d.h. im Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen , dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht. Keine Gewähr für Preisrtfum und Schreibfehler.

- Bei **Nichtannahme** berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- **Rücksendungen** bitte mit uns vorher absprechen
- **Nachnahmeversand:** DM 9,99 + 3,- Postgebühr, ab DM 180,- frei bei Konsolenartikel: ab 49,99 Warenwert frei
- **Vorkasse / Scheck** DM 4,99 ab DM 180,- frei, bei Konsolenartikel: ab 49,99 Warenwert frei

Preise Stand 13.5.99 * = noch nicht verfügbar am 13.5.
N = Neu! P = Preisänderung

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D.

Knallhart kalkuliert
Unsere
PSX TOP 10

C & C 1	49,99
Carmaggeddon dt.*	79,99
Driver*	84,99
F1 98 Platinum*	49,99
GTA London	49,99
Heart of Darkness*	89,99
Legacy of Kain 2*	92,99
Metal Gear Solid dt.	89,99
Player Manager 2	94,99
Star Wars: Dunkle Bedrohung	89,99

SONY PSX

360*	84,99
5th Element	99,99
Abe's Oddysee	49,99
Abe's Oddysee 2	84,99
Ace Combat 2*	99,99 N
Actua Ice Hockey 2*	84,99
Actua Soccer 3	79,99
AK Tennis*	79,99
Akuji	84,99
Air Combat Plat.	49,99
Alien Resurrection*	89,99
Alien Triology	49,99
Alundra	49,99
Anna Kourn. Tennis	89,99
Apocalypse	87,99
Asterix	87,99
Atlantis	84,99
Attack of t. Saucerman*	89,99 P
Azure Dreams	89,99
Baphomets Fluch 2	99,99
Baseball 2000*	79,99 N
Beast Wars	49,99
Big Air	84,99
Big Race USA	84,99
Blasto*	89,99 N
Blaze & Blade	92,99
Blood Line*	89,99
Bloody Roar 2	82,99
Bomberman	74,99
dto. Fantasy Racing	82,99
dto. World	89,99
Box Champions	84,99
Breath of Fire 3	89,99
dto. Special Ed.	102,99
Bugs Bunny*	92,99
Bugs Life	99,99
Bundesliga Stars 2000	79,99 N
Bust a Groove	79,99
Bust a Move 2	49,99
Bust a Move 3	49,99
Bust a Move 4*	67,99
C3 Racing	82,99
Cardinal Syn	79,99
Castlevania	49,99
Caesar's World 2*	79,99
Carmageddon dt.*	79,99
Centipede*	87,99
Cheatbuch	**24,99**
Civilisation 2*	87,99
C & C 1 Platinum	49,99
C & C 2 Plat.*	49,99
C & C Gegenschlag	82,99
Colin McRae Rally	84,99
Colony Wars: Veng.	99,99 P
Constructor	49,99
Cool Boarder Plat. 2	49,99
Crash Bandicoot 2	49,99
Crash Bandicoot 3	99,99
Croc 2*	89,99
Dark Stalker 3	94,99
Destruction Derby 2	49,99
Diablo	49,99 P
Driver*	84,99
Duke Nuken: Time	82,99
Earthworm Jim 3D*	84,99
Formel 1 97	49,99
Fifa 98	49,99
Fifa 99	84,99
Final Fantasy /*	49,99
Formel 1 98	109,99 P
G-Police	49,99
G-Police 2*	99,99 P
Gex – Deep over .*	92,99
Ghost in the Shell	99,99 P
Global Domination	99,99 P
Gran Tourismo	49,99
Grand Theft Auto	49,99
GTA London	49,99
GTA + London	74,99
Guardian Crusade	74,99
Hard Edge	92,99
Heart of Darkness	49,99
Hercules	49,99
Hot Wheels*	89,99 N
Hugo 1	84,99
Hugo 2*	84,99
I.S.S. Pro Platinum	49,99
International Track & Field	49,99
Kensei Sacred Fist	89,99
Kingsley	84,99
KKND	89,99
Klonoa*	99,99 N
Kula World	99,99
Leg. of Kain: Soul Raver	92,99
Lemmings	49,99
Live Wire*	79,99
Lost World Plat.	49,99
Lucky Luke	89,99
Madden NFL 2000	89,99 N
Marvel Super Heroes vs. Streetfighters	82,99
Medievil	99,99
Megaman Legends	79,99
Megaman X4	79,99
Metal Gear Solid*	89,99
Mickey's World	49,99
Micro Machines V3	49,99
Miss. Impossible* a.A.	
Monkey Hero	87,99
Monopoly	82,99
Monster Seed	92,99
Moto Racer Plat.*	49,99
Moto Racer 2	84,99
Music	89,99
NBA Live 99	84,99
Need 4 Speed 3	84,99
Need 4 Speed 4	89,99
NFL Blitz*	77,99
NHL Hockey 99	89,99
NHL 2000*	89,99 N
Ninja	94,99
O.D.T.	49,99
Pandemonium	49,99
Pet in TV	89,99 N
Pharao*	97,99
Player Manager	94,99
Pitfall 3D-Beyond	49,99
Point Blank	89,99
Pool Hustler*	82,99
Populous	84,99
Porsche Challenge	49,99
Poy Poy 2*	89,99
Premier Manager99	79,99
Pro 18 Golf	99,99 P
Pro Pinball: Timesh.	99,99 N
Pulse (Depth)	89,99 P
Puma Street Soccer	89,99
R-Type Delta	89,99 N
Racing Simul. 2	84,99
Rage Racer	109,99
Rallycross 2*	89,99
Rally Masters*	79,99
Rampage 2*	84,99
Rayman	49,99
Rayman 2*	84,99
Rainbow Six*	89,99
R-Type	79,99
RC Stunt Copter*	82,99
Rebel Assault 2	92,99
Resident Evil	
Directors Cut	82,99
Teil 1 Platinium	49,99
Retro Force*	99,99P
Ridge Racer Revolution	49,99
Ridge Racer 4*	99,99
Risiko	67,99
Rival School	82,99
Riven	64,99
Road Rash	49,99
Road Rash 3D	84,99
Rollcage	99,99P
Rugrats*	87,99
Running Wild	89,99
Sensible Soccer 2000	74,99
Shanghai True Val.	92,99
Silent Hill billig!!!	
Sled Storm*	89,99 N
Small Soldiers	82,99
Soul Blade*	49,99
South Park*	79,99
Soviet Strike	49,99
Spice World	59,99 N
Sports Car GT*	84,99
Spyro the Dragon	99,99
Star Wars: Racer*	89,99
Dunkle Bedrohung	89,99
Streak*	79,99
Street Fight. Coll. 2	74,99
Street Fighter EX Plus	82,99
Street Skater*	84,99
Supercross feat. Swing	72,99
Jeremy Mcgregor	49,99
Streefighter Alpha 3	84,99
Super Pang Coll.	89,99
Super Pocket Fight.	79,99
Tai Fu	92,99
Tanktics*	79,99
Tekken 2 Platin.	49,99
Tekken 3	109,99
Test Drive 5	84,99
Test Drive 4 x 4	84,99
The unholy War*	79,99
Theme Hospital	89,99
Tiger Woods 99	84,99
TOCA Platinium	49,99
TOCA 2	84,99
Tomb Raider 1	49,99
Tomb Raider 2	49,99
Tomb Raider 3	89,99
Tombi	99,99
Tommi Mäkinen	84,99
Treasures of the Deep	99,99
Triple Play Baseball	89,99
Tunguska*	82,99
Turok*	94,99
UEFA 98/99	92,99
V 2000	84,99
V-Rallye	49,99
V-Rally 2*	94,99
Versailles*	97,99
Victory Boxing 2	79,99
Vigilante 8	57,99
Virtual Baseball 99	79,99
Virus*	84,99
Viva Fußball	82,99
Vs.	97,99
Warhammer 2 (Dark O.)	89,99
Warzone 2100*	84,99
Wild 9's	82,99
Wild Arms*	89,99 N
Wing Over 2	79,99
WipEout 2097	49,99
World League Soccer 98	84,99
Worms Platinium	49,99
WWF Attitude*	79,99
WWF Warzone	64,99
X-Game Pro Boarder	99,99
Yoyo's Puzzle Park	74,99 N
Zero Devide 2*	79,99
Turok	79,99
Turok 2	**84,99**
V-Rallye 99	**94,99**
Vigilante 8*	109,99
Virtual Pool	102,99
Wave Race	69,99
Wipeout 64	119,99
WWF: Warzone	102,99
Zelda	104,99

Game It!- Hotlines
Konsolen-Spiele:
0190 / 873 268 24
PC-Spiele:
0190 / 873 268 25
Computer:
0190 / 882 419 33
Internet:
0190 / 882 418 84
täglich von 8–24 Uhr
3,63 DM / Min.

Silent Hill* Billig!!! ☎

PSX HARDWARE

Adapter Gameboy (Power F)	84,99
Analog Shock Pads	44,99
CD Case	29,99
Controller Sony	29,99
Dual Shock Sony	59,99 P
Controller	24,99
Controller Infrarot	67,99
Gamebuster Pro + PC Link	**79,99**
Lenkrad Mad Catz	**119,99**
Link Kabel	19,99
Memory Cards	
Sony 15 Slot	29,99
15 Slot	**14,99**
120 Slot	**34,99**
360 Slot	**44,99**
720 Slot	**59,99**
1080 Slot	**64,99**
30 Slot unkomprimiert	29,99
60 Slot unkomprimiert	39,99
Mouse Sony	59,99
Multi Tap Sony	69,99
neGcon	89,99
Playstation	249,99
Playstation Tasche Sony incl. Memory Card u. Contr.	69,99
Playstation Tasche	49,99
Predator Lichtpistole	49,99
Predator 2 Silver	69,99
Protector Gun	34,99
Race Station Shock	94,99
Scart Kabel Audio	19,99
Scorpion Gun	**69,99**
Space Station	39,99
Verlängerungskabel für Pads/Dual Shock	19,99
X-Ploder Cheat	79,99
X-Ploder Pro	107,99

NINTENDO N64

All Star Baseball 2000	97,99
All Star Tennis 99*	104,99
Bust a Move 3	97,99
Carmageddon dt.*	a.A.
Charlies Blast T.*	87,99
C & C*	104,99
Cruis'n USA	69,99
Duke Nukem Zero*	104,99
Earthworm Jim 3D	102,99
Extreme G 2	97,99
F 1 Pole Position	69,99
F1 World Grand Pr.	69,99
F Zero X	87,99
Fifa 99	104,99
Flying Dragoons	102,99
Gex 64	104,99
Glover	87,99
Iggy's Recking Balls	97,99
ISS 98	**89,99**
Jet Force Gemini*	109,99
Mario Kart	69,99
Mario Party	87,99
Micro Machines	122,99
Milo's Astro Bowling	102,99
Mission Impossible	94,99
Monster Truck Mad.*	89,99
Mystical Ninja	139,99
NBA Live 99	94,99
NFL Blitz*	102,99
Off Road	117,99
Olympic Hockey 98	99,99 P
Playmobil Hype	104,99
Racing Sim 2	104,99
Rampage 2 Univ. t.*	104,99
Rayman 2	104,99
Rush 2 Extreme*	104,99
Rush 2 Racing*	99,99
Scars (VR 3000)	104,99
Shadowgate*	104,99
Snowboard Kids 2	87,99
Southpark*	97,99
Star Wars: Racer*	109,99
Rogue Squadron	104,99
Snowboard Kids 1	69,99
Starshot	99,99
The New Tetris*	89,99
Tonic Trouble	104,99
Top Gear Rally	89,99

N64 HARDWARE

N64 + Mario	249,99
N64 + Star Wars	299,99
Controller grau	57,99
Controller Pak	44,99
Controller bunt	47,99
Controller Mad Catz	54,99
Expansion Pak	**67,99**
Gamebuster	89,99
Lenkrad m. Rumbel	104,99
Memory Card 1MB	**19,99**
dto. farbig	**19,99**
Powerflash	84,99
RF-Set (Nintendo)	49,99
RF Unit	29,99
RGB-Kabel	19,99
Rumble Pack (Nint)	39,99
Rumbel Pack + 256 K Memory C.	29,99 P
Verlängerungskabel	19,99

ACTION FIGUREN

Neu!
Crash Bandicoot je 29,99
Duke Nukem je 29,99
Metal Gear Solid je 24,99
Quake II 29,99
Resident Evil je 29,99
Spawn je 24,99
Starcraft je 24,99
Tekken 3 je 29,99
Warcraft je 24,99
Wing Commander je 19,99

Konsolenartikel ab 50,- versandkostenfrei!!
Ab DM 180,-: 3% Skonto

Gamestar-Leserbefragung 9/98:
Game It! ist der bevorzugte Versender! Kein anderer Spieleversender wurde häufiger als Einkaufsquelle angegeben!

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen! Händleranfragen willkommen! (0831/57515 – 52 & -54)
Fragen Sie nach unserem Händler-Partnerschaftsmodell!

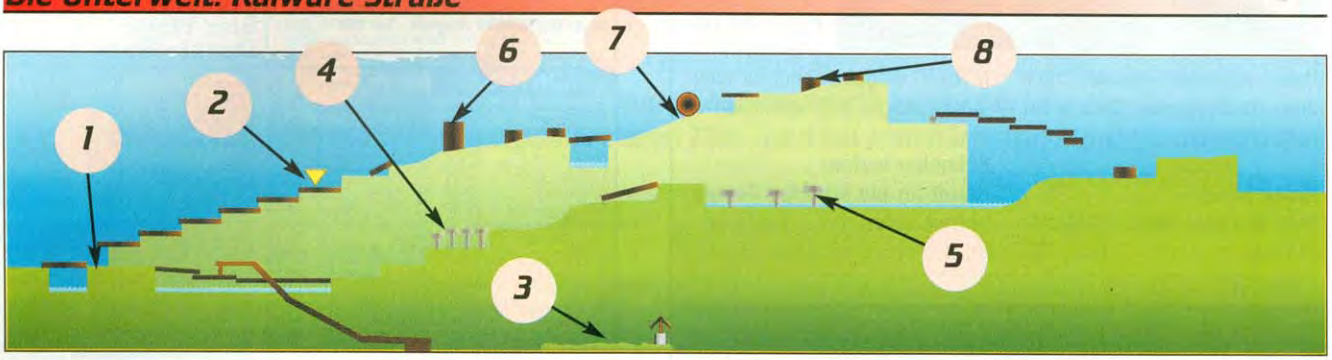
12277 Berlin
JE Games Marienfelde
Buckower Chaussée 100 – 030/72325248
16761 Hennigsdorf
JE Games
Postplatz 4 - 03302/272706
21335 Lüneburg
Heiligengeiststr. 26 – 04131/735386
39104 Magdeburg
Liebigstr. 6 – **Neu ab Juli**
63667 Nidda
Am Wehr 6 - 06043/950915
64283 Darmstadt
Wilhelminenstr. 9 – 06151/28860
64625 Bensheim
Schlinkengasse 4 – 06251/581564
66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 - 06331/92941
67227 Frankenthal
Rheinstr. 13 - 06233/667478
71032 Böblingen
Poststr. 36 - 07031/2319140
72070 Tübingen
Metzgergasse 1 - 07071/21847
76726 Germersheim
Marktstr. 22 – 07274778045
76829 Landau
Lindelbrunnstr. 34 – 06341/930570
87435 Kempten
In der Brandstatt 6 - 0831/17762
87700 Memmingen
Maximilianstr. 21 - 08331/497799
88131 Lindau
Kolpingstr. 3 – 08382/1255
88212 Ravensburg
Marktstr. 12 – 0751/3528352
Neu ab 1.5.99
89073 Ulm
Hafengasse 23 -0731/9216497
90762 Fürth
Ludwig-Erhard-Str. 1 – 0911/7418811
92224 Amberg
Erzherzog-Karl-Str. 6 – 09621/4876-0
95028 Hof
Pfarr 11 – 09231/3161
95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 7 – 09231/3161

Teil 2

MYSTICAL NINJA 2 STARRING GOEMON

Nachdem ihr im neuesten Mystical-Ninja-Abenteuer bislang drei Endgegner und ebenso viele Roboterwächter besiegt habt, trennen euch nun nur noch zwei weitere Schlösser vom Sieg.

Die Unterwelt: Kaiware-Straße



1. Zu Beginn des Levels habt ihr die Möglichkeit, zwischen zwei verschiedenen Wegen zu wählen, die beide zum gleichen Ziel führen.

2. Wechselt im Teeraum zu Ebisumaru, falls ihr mit Okiku sprechen wollt.

3. Macht euch mit Ebisumaru auf den Weg zum Brunnen am Ende des verborgenen Abschnitts. Kommt ihr um Mitternacht hierher, so werdet ihr nicht nur mit einer Silbernen Katze belohnt, sondern könnt auch mit Okiku sprechen.

4. Schnappt euch den Checkpoint, damit ihr nicht wieder von vorne beginnen müßt, falls ihr ein Leben verliert.

5. Die untere Route ermöglicht euch, etwas Nahrhaftes am zweiten Pfeiler zu erwischen.

6. Habt ihr den oberen Weg genommen, so könnt ihr euch den Checkpoint oben auf dem großen Baumstamm sichern. Ihr benötigt allerdings Ebisumaru mit seinem Solid Mikrophon, um nach oben zu gelangen.

7. Schiebt den Felsen nach rechts, damit ihr darauf springen und die Ebene darüber erreichen könnt.

8. Falls ihr auf der oberen Route unterwegs seid, könnt ihr zwischen den beiden unteren Baumstümpfen etwas zu essen finden.

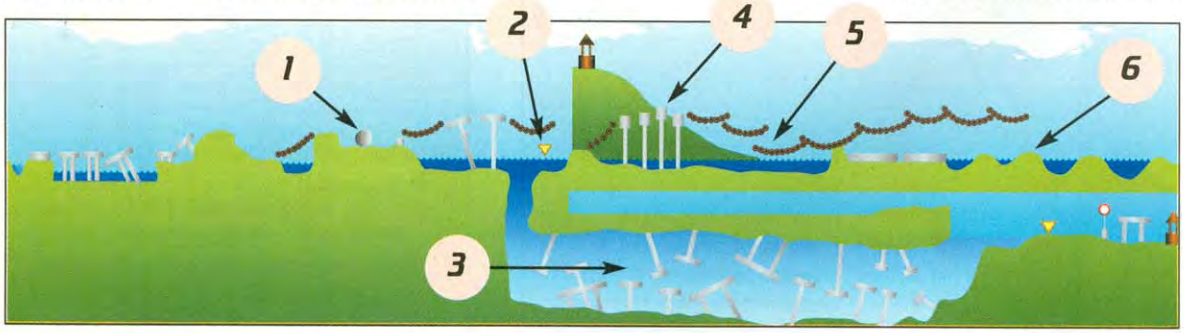
Die Unterwelt: Mokeke-Wald

1. Schiebt den Felsblock ganz nach rechts um die Ecke und ihr könnt von ihm aus die Plattform über euch erreichen.

2. Laßt euch hier vom Rand nach unten fallen, nachdem ihr das Baumstumpf-Dorf besucht und dort mit den Dorfbewohnern gesprochen habt. Etwas weiter links findet ihr dann einen Warp zum Teeraum. Wechselt so zu Yae, lauft nach links und verwandelt euch dann in eine Meerjungfrau.

3. Schwimmt vorsichtig durch den Unterwassertunnel und mit Wucht durch die Schildkröten hindurch. Am anderen Ende findet ihr die Haltestelle.

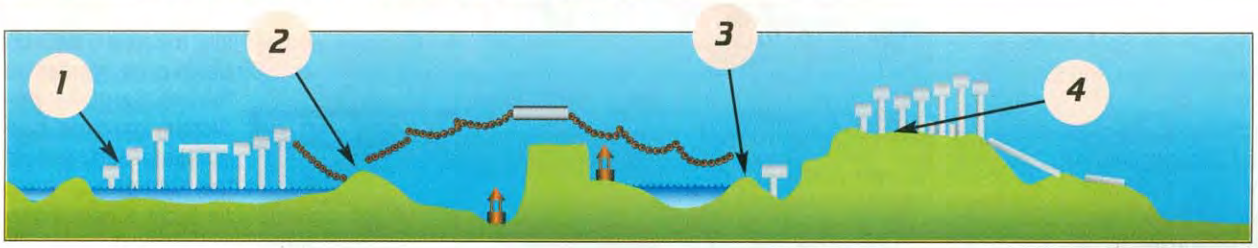
4. Laßt euch Zeit bei den Säulen, denn jeder falsche Schritt kann euch zum Verhängnis werden. Ihr müßt auch auf die Monster achtgeben, die vor euch auftauchen, denn sie werfen Gegenstände nach euch, um euch hinunterzuschubsen. Die grauen Felsen können weggeschlagen werden, dazu müßt ihr jedoch schnell sein.



5. Lauft nach links, nachdem ihr euch von der zweiten Holzbrücke herabgelassen habt. Schnappt euch die Nahrung und kehrt nach rechts zurück.

6. Nach den nächsten Holzbrücken müßt ihr euch erneut herunterfallen lassen und wieder nach links begeben. Nach einiger Zeit stoßt ihr auf einen Checkpoint, eine Silberne Katze und eine Menge Münzen. Sammelt alles ein, bevor es wieder nach rechts geht.

Die Unterwelt: Mokeke-Wald (Fortsetzung)



1. Seid bei den Säulen wieder sehr vorsichtig, da es euch ein Leben kostet, falls ihr nach dem zweiten Sprung abrutschen solltet. Ihr habt es leichter, wenn ihr Goemons Kettenpfeife oder Ebisumarus Solid Mikrophon benutzt und die Gegner schon von weitem ausschaltet.

2. Duckt euch und schleicht unter die hölzerne Plattform am Ende. Dort findet ihr etwas, um eure Gesundheit zu stärken. Sammelt es ein und begebt euch wieder nach links, von wo aus ihr die obere Route nehmen könnt.

3. Lauft wie zuvor nach links, wenn ihr euch von der Plattform habt fallen lassen. Am Ende stoßt ihr erneut auf etwas Nahrung.

4. Lauft vorsichtig durch die Säulen und bekämpft die Bazooka-Truppen. Am Ende erwartet euch ein Durchgangspaß.

Die Unterwelt: Wundertal

1. In diesem Level gibt es zwei Durchgangspässe – und zwar jeweils einen auf beiden Wegen.

2. Springt hinauf, nachdem ihr die hölzerne Plattform über euch passiert habt. Folgt dem Weg nach links, wo euch ein Extraleben erwartet.

3. Die Holztore sind Checkpoints.

4. An dieser Stelle teilt sich der Weg auf und ihr könnt auf beiden abzweigenden Routen einen Paß bekommen.

5. Springt auf die Holzplattform, um an drei Goldtöpfe zu gelangen.

6. Die zweite erhöhte Ebene führt euch ebenfalls zu drei Töpfen mit Gold und weiter rechts gibt es noch ein Extraleben.

7. Benutzt die Kettenpfeife oder das Solid Mikrophon, um zuerst alle Gegner von der Plattform zu schießen, auf die ihr als nächstes springen wollt.

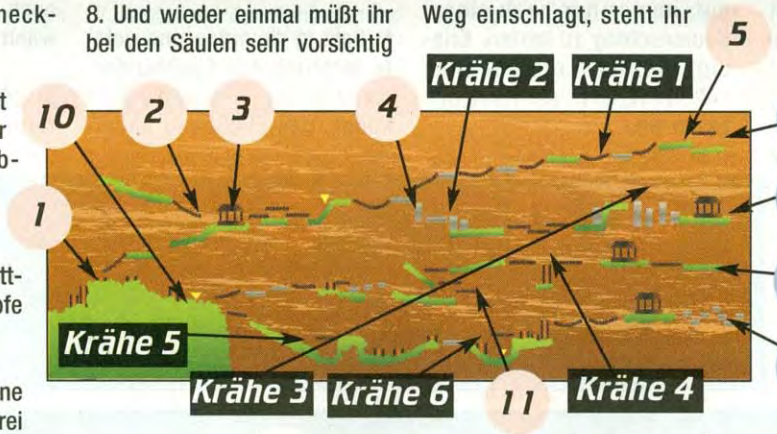
8. Und wieder einmal müßt ihr bei den Säulen sehr vorsichtig sein, denn jeder Fehler wäre fatal.

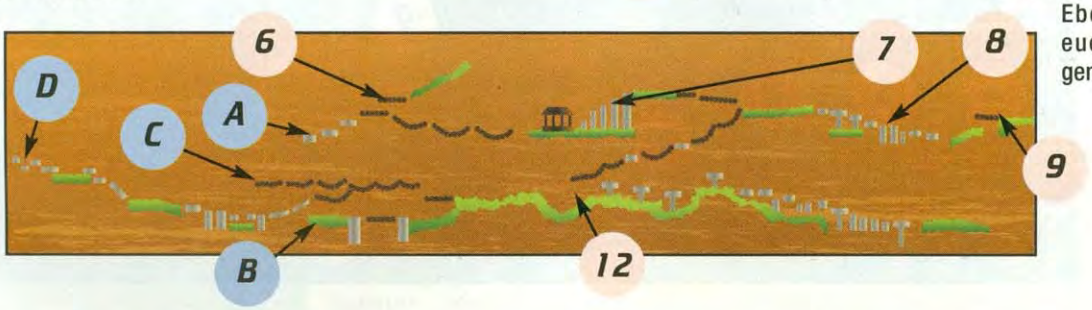
9. Nehmt euch den Durchgangspaß am Ende und beginnt den Level noch einmal, wobei ihr diesmal jedoch die untere Route wählt.

10. Wenn ihr den unteren Weg einschlagt, steht ihr kurze Zeit später erneut vor der Wahl zwischen zwei verschiedenen Pfaden. Ihr benötigt Ebisumaru, falls ihr den unteren Weg nehmen wollt. Nur er kann mit seinem Solid Mikrophon den Sprung auf die hölzerne Ebene schaffen.

11. Nachdem ihr die Silberne Katze eingesammelt habt, müßt ihr nach oben und links springen. Etwas weiter findet ihr ein Extraleben, springt von dort aus nach rechts und lauft den Weg entlang.

12. Falls ihr auf dem Weg zum zweiten Durchgangspaß des Levels seid, dürft ihr an dieser Stelle auf keinen Fall auf die Ebene über euch springen.

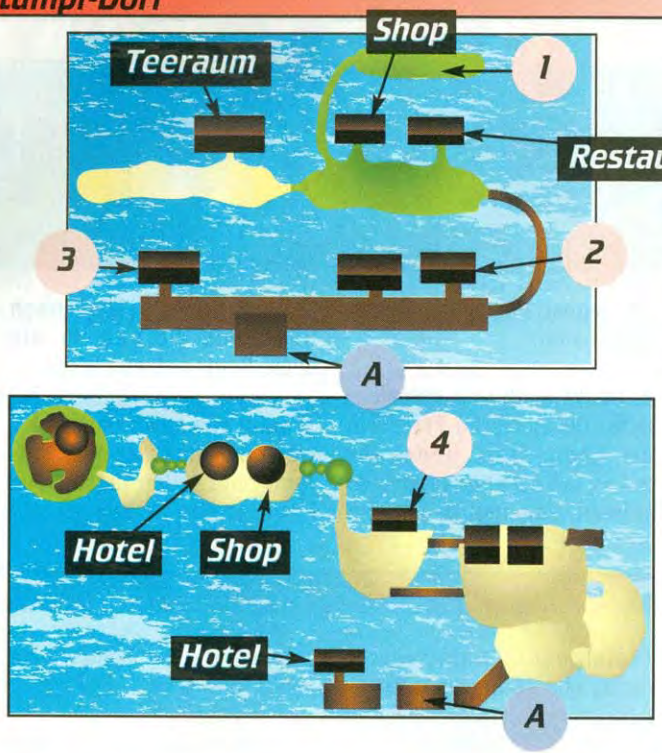




Die Herausforderung der Krähen

Nachdem ihr das Baumstumpf-Dorf besucht habt, müßt ihr sechs Krähen innerhalb einer bestimmten Zeit erledigen. Das Problem dabei sind die Durchgangstüren der verschiedenen Abschnitte in dem Level. Bis auf eine sind alle Türen verschlossen, so daß ihr die Krähen in der richtigen Reihenfolge besiegen müßt. Wählt Ebisumaru und erlegt dann die Krähen in der Reihenfolge, die auf der Karte angegeben ist. Denkt daran, daß das Solid Mikrophon eine hervorragende Waffe gegen diese Monster ist.

Die Unterwelt: Baumstumpf-Dorf



1. Lauft durch die Sackgasse, wo ihr ein Extraleben findet.

2. Wählt Goemon, betretet das Haus und sprecht dort mit der Frau in dem rosafarbenen Kleid. Sie wird euch um 3.500 Münzen bitten, was natürlich etwas unverschämt erscheint. Gebt ihr der Frau allerdings das geforderte Geld, so erhaltet ihr dafür einen Durchgangspaß. Da ihr nicht so viele Münzen auf einmal tragen könnt, müßt ihr mehrere Male hierher kommen.

3. Sprecht mit dem Mädchen im Haus am Holzsteg, danach könnt ihr an der Herausforderung der Krähen teilnehmen.

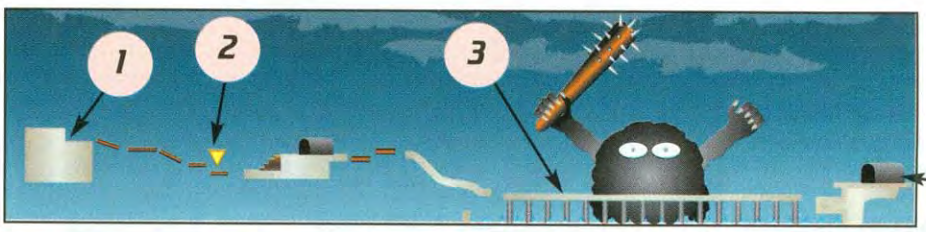
4. Betretet das Haus des Roten Hider mit einem beliebigen Charakter. Ihr werdet zu einem Suchen-und-Verstecken-Spiel herausgefordert, sobald ihr mit dem Kind geredet habt. Findet alle sechs Kinder innerhalb des Zeitlimits, und ihr werdet mit einem Durchgangspaß belohnt. Drückt den Angriffsbutton, rennt durch das Dorf und findet die Kids in einigen der Gebäude, in den Kübeln, hinter den Schildern und hinter den Felsen.

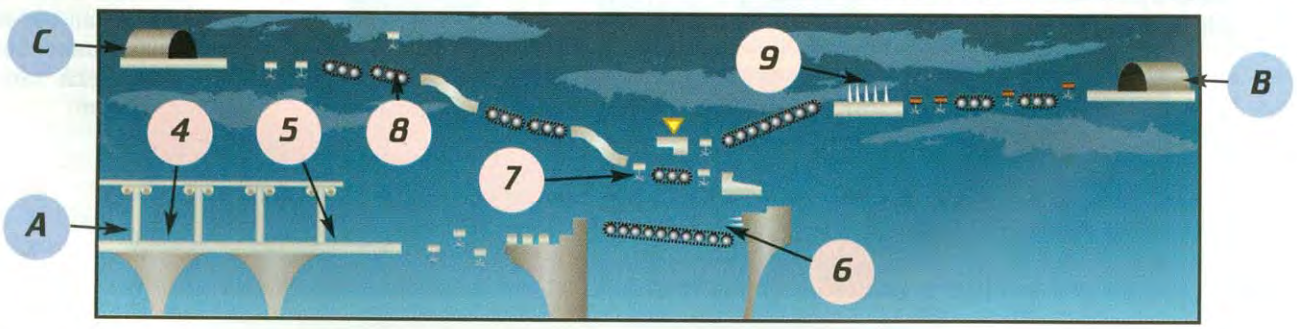
Die Unterwelt: Unterwasser-Schloß

1. Achtet auf die drei Bazooka-Truppen, die aus dem Vordergrund auf euch schießen. Ihre Kugeln sind nur schwer zu entdecken, da sie von den Körpern verdeckt sind.

2. Falls noch nicht geschehen, solltet ihr nun im Teeraum zu Goemon wechseln, da er der beste Charakter für die nächsten beiden Abschnitte ist.

3. Sobald ihr in die Nähe des großen schwarzen Monsters im Hintergrund gekommen seid, solltet ihr sehr vorsichtig sein. Das Monster schlägt mit seiner Keule zu und zerstört damit auch einige Brückenteile. Glücklicherweise könnt ihr euch dadurch in das Wasser herunterfallen lassen, wo ihr euch in Sicherheit vor der Keule befindet. Geht vorsichtig weiter und achtet darauf, immer nur nach einem Keulenschlag zu laufen. Erledigt die Hexe, die auf euch zukommt, und sammelt das Essen ein.





4. Achtet auf die Ritter, denn sie haben eine große Reichweite und benötigen sogar mit der goldenen Pfeife mehrere Treffer, bis sie besiegt sind.

5. Springt zurück nach links, sobald die Hexen auf euch zufliegen. Seid ihr zu langsam, werden sie euch treffen und einigen Schaden zufügen.

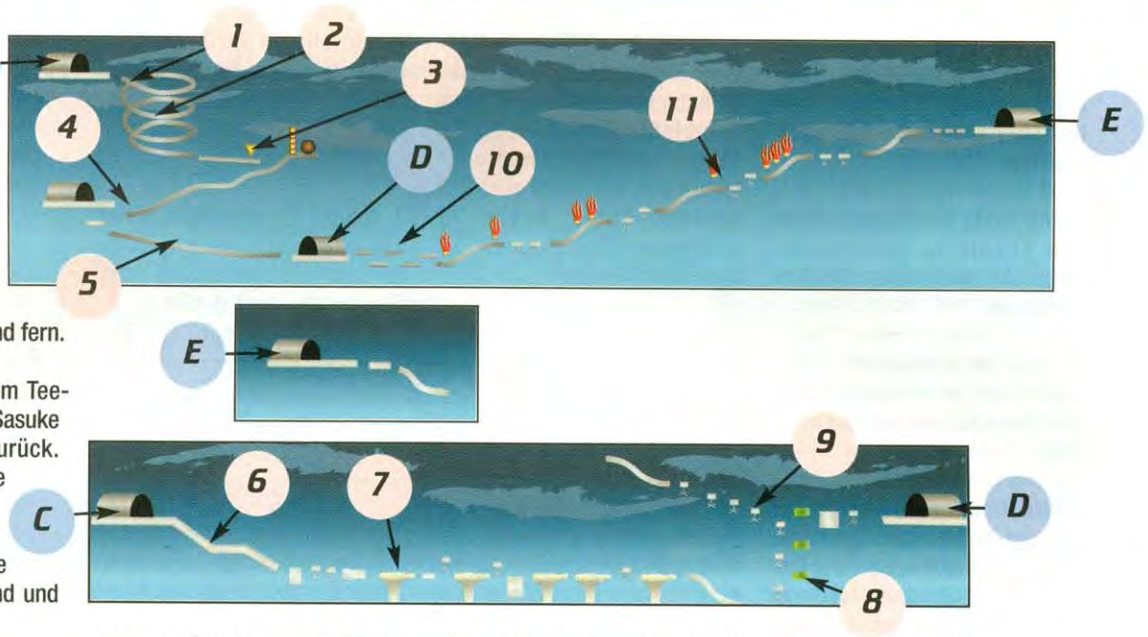
6. Geht in die entgegengesetzte Richtung des Fließbandes, damit ihr eure Position halten könnt. Das Fließband ändert gelegentlich seine Geschwindigkeit, so daß ihr den Analog-Stick immer wieder entsprechend angleichen müßt.

7. Sobald ihr auf der fliegenden Plattform seid, könnt ihr entscheiden, in welche Richtung ihr weitergehen wollt. Da jeder Weg aber schließlich zum selben Punkt führt, ist es ganz euch überlassen, welchen ihr wählt.

8. Begebt euch mit der Plattform ganz nach oben, wo ein Extraleben auf euch wartet.

9. Wählt Ebisumaru und sein Solid Mikrophon, damit ihr die Stacheln an einem Stück überwinden könnt.

Die Unterwelt: Unterwasser-Schloß (Fortsetzung)



1. Falls ihr im letzten Abschnitt die rechte Route genommen habt, befindet ihr euch nun oben an einem steilen, spiralförmigen Abhang.

2. Seid sehr vorsichtig und bleibt den Schädelwerfern im Hintergrund fern.

3. Benutzt den Warp zum Teeraum, wechselt dort zu Sasuke und kehrt ins Schloß zurück. Geht weiter in die linke Richtung, wo ihr zu einer Wand mit zerbrechlichen Steinen gelangt. Legt eine Superbombe vor die Wand und sprengt sie weg.

4. Schiebt den Felsen nach links den Hang herab und stoppt, bevor ihr ihn den Rand hinunterfallen laßt. Springt hinauf und dann zur höchsten Plattform, wo ihr eine Goldene Katze finden werdet.

5. Trefft den Hutwerfer einige Male und springt, sobald der rote Pfeil erscheint.

6. Solltet ihr im letzten Abschnitt den linken Weg genommen haben, startet ihr hier und vor euch befindet sich lediglich eine Reihe von Plattformen.

7. Wartet mit den Sprüngen auf die großen Handplattformen, bis sie sich geöffnet haben.

8. Springt auf die rot ausgelegte Ebene und wartet die nächste Liftplattform ab.

9. Auf der linken Seite befindet sich eine fliegende Plattform. Springt hinüber und schnappt euch die Goldene Katze.

10. Springt vorsichtig über die kleinen Ebenen und erledigt die Hexen sowie die Bazooka-Truppen.

11. Ihr solltet mit dem Springen warten, bis die Küste gesichert ist.

Endgegner: Kabuki 64

Sobald ihr Kabuki 64 trefft, ruft dieser das Monster aus dem ersten Abschnitt des Schlosses zu Hilfe, um euch zu besiegen. Ihr solltet Kabuki ständig mit Münzen beschießen, wodurch er kaum zurückschlagen kann und langsam, aber sicher mehr und mehr Energie verliert. Nachdem ihr ihn einige Male getroffen habt, geht er zu Boden und das Monster wird nun versuchen, euch mit der Keule zu treffen. Stellt euch einfach rechts neben Kabuki 64, der dadurch versehentlich von der Keule getroffen wird. Wiederholt das Ganze ein paar Mal, und ihr habt den Endgegner besiegt. Ganz so einfach ist es natürlich nicht, denn Kabuki hat auch einige Attacken parat, und ihr könnt ihm nur dann größeren Schaden zufügen, wenn er auf dem Boden liegt. Springt er in den Hintergrund und läßt das Monster angreifen, dann funktioniert der Trick nicht, weil Kabuki die Keule auffängt. Eine andere Attacke besteht darin, daß er große Stangen vom Himmel fallen läßt. Achtet auf die Schatten und begebt euch schnell in Sicherheit, um diesem Angriff zu entgehen. Wenn Kabuki in seinem dritten Angriff quer durch das Bild springt, laßt ihr ihn einfach über euch hinweg springen und greift ihn dann von hinten an. Seine finale Angriffswaffe ist giftiges Gas, das er auf euch zu sprühen versucht. Eure einzige Chance besteht darin, wegzulaufen.

Endgegner: Kabuki Final

Nachdem ihr Kabuki 64 besiegt habt, müßt ihr gegen den Roboter Kabuki Final antreten. Obwohl seine Angriffe kaum gefährlicher als die der vorigen Roboter sind, solltet ihr ein wenig aufpassen. Kontert seine schwachen Hauptattacken mit eurem Mehrfachschlag und schießt zwischendurch mit Münzen auf ihn. Sobald er seinen Schirm herausholt, führt ihr ebenfalls einen Mehrfachangriff aus und haltet ihn damit auf Distanz. Ändert gleichzeitig der Hintergrund seine Farbe, bleiben euch folgende zwei Möglichkeiten: Entweder werft ihr eurem Partner den Staffelstab zu und geht dadurch seinen Attacken aus dem Weg, oder ihr führt einen Gegenangriff aus, falls die Anzeige dafür blinkt. Drückt dafür schnell Unten-C, Unten-C und den Z-Trigger, bevor er angreift. Achtet darauf, daß sich eure Energie nach dem Angriff erst einmal wieder aufladen muß, bevor ihr den Gegner erneut mit dieser Attacke angreifen könnt.

Das schwebende Schloß: Wolken-Festung

1. Zu Beginn des Levels trefft ihr auf die erste Krähe. Erledigt diese nervigen Gegner am besten von weitem mit euren Münzen.

2. Um beide Durchgangspässe des Levels zu bekommen, müßt ihr auch beide Routen benutzen.

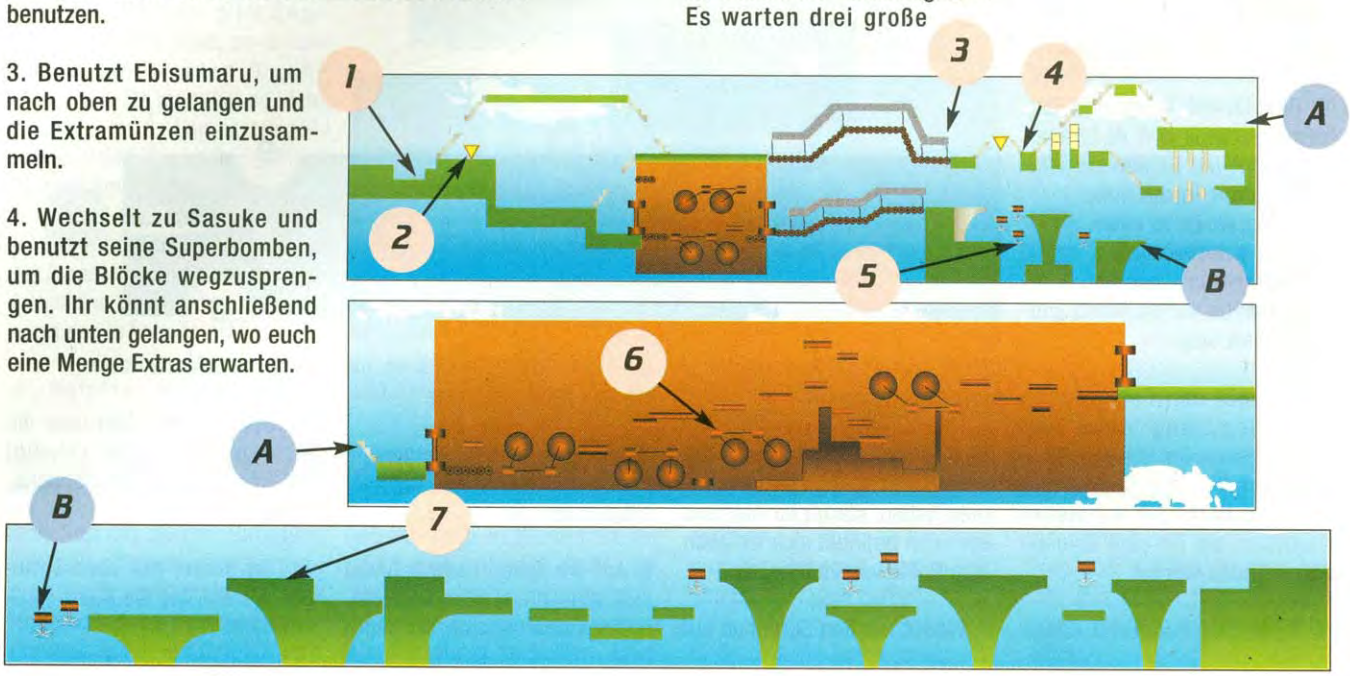
3. Benutzt Ebisumaru, um nach oben zu gelangen und die Extramünzen einzusammeln.

4. Wechselt zu Sasuke und benutzt seine Superbomben, um die Blöcke wegzusprengen. Ihr könnt anschließend nach unten gelangen, wo euch eine Menge Extras erwarten.

5. Wartet, bis die untere Plattform in Sichtweite ist, bevor ihr euch von der oberen Ebene herablaßt. Sobald ihr unten seid, springt ihr etwas nach rechts und schnappt euch die Goldene Katze, bevor ihr zurückspringt und einen Lift nach oben nehmt.

6. Laßt euch in der Mühle ruhig Zeit. Seid ihr zu schnell und verfehlt dadurch einen Sprung, so werdet ihr ein Leben verlieren.

7. Solltet ihr an dieser Stelle nur eine Waffe haben, müßt ihr besonders vorsichtig sein. Es warten drei große Kakteen und eine Krähe auf euch, die ihr am besten aus sicherer Entfernung mit reichlich Münzen beschießt.



Das schwebende Schloß: Himmelsgärten

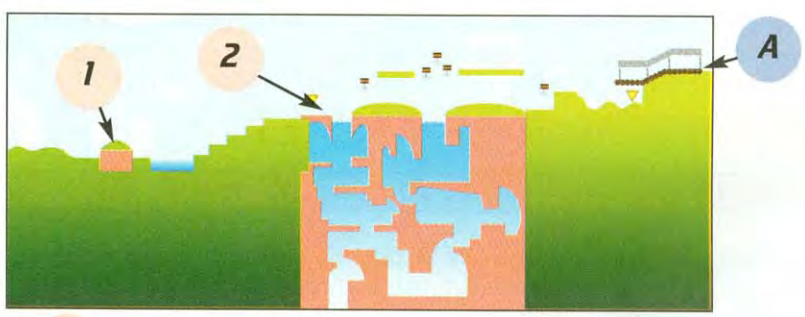
1. Beseitigt die Bazooka-Truppen und die großen Kakteen mit euren Münzen. Das ist viel sicherer, als einfach darauflos zu stürmen.

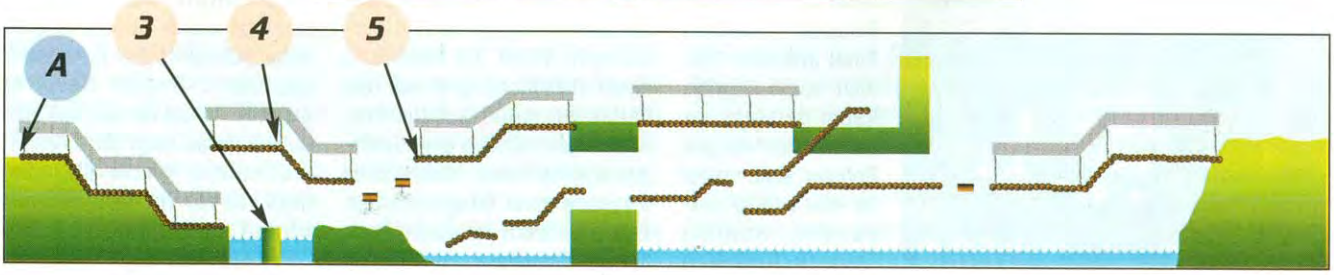
2. Wechselt im Teeraum zu Yae, springt in das Wasser und verwandelt euch in eine Meerjungfrau. Die Passage unter Wasser führt zwar nirgendwo hin, ihr könnt dafür aber einige Schätze einsammeln. Neben unzähligen Münzen und zwei Extraleben warten dort jedoch auch viele Monster auf euch.

3. Sichert euch den Checkpoint, damit ihr nicht von vorne beginnen müßt, falls ihr ein Leben verlieren solltet.

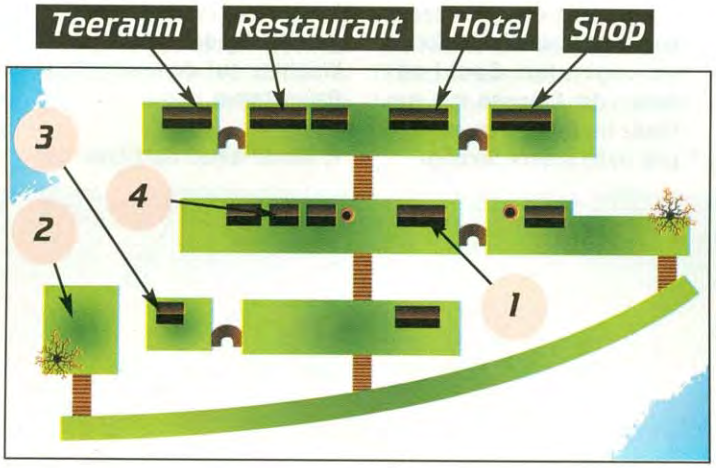
4. Zerstört die Kisten mit den Sternen darauf mit Goemons Kettenpfeife. Achtet auf Gegner, die zwischen den Kisten hindurchlaufen, und schnappt euch als Belohnung die Goldene Katze am Ende des Abschnitts.

5. Nehmt zuerst die obere Route durch die zweite Hälfte des Levels. Ihr könnt am Ende den unteren Weg zurückgehen und dort alle Extras einsammeln, bevor ihr dann zum Ende des Levels geht.





Das schwebende Schloß: Die fliegende Stadt



1. Besucht das Haus von Omatus und sprecht mit ihr. Sie erzählt euch von ihrem vergeßlichen Ehemann und bittet euch, ihm sein Essenspaket zu bringen. Er hält sich nicht an einem bestimmten Ort auf, so daß ihr ein wenig suchen müßt. Da er zudem sehr schnell ist, müßt ihr den Angriffsbutton drücken, um ihm folgen zu können.

2. Geht um Mitternacht zum Geisterhändler, der euch einen Durchgangspaß für 1.500 Münzen anbietet. Lehnt ihr dieses Angebot ab, so überläßt er ihn euch für nur 500 Münzen. Wenn ihr zu wenig Geld habt, dann kehrt einfach zu den Himmelsgärten zurück und durchschwimmt die Unterwasserpassage einige Male. Dadurch solltet ihr das nötige Kleingeld erhalten.

3. Wechselt im Teeraum zu Yae und sprecht den Mann am Eingang an. Er wird euch mitteilen, daß ihr ein Empfehlungsschreiben benötigt, um einen Job zu bekommen. Lauft zum Haus des Scarfman und bittet ihn um ein solches Schreiben. Kehrt zurück, sobald ihr es habt, und ihr bekommt die Aufgabe, ein Kind am Telefon zu beruhigen.

4. Falls ihr bereits im nächsten Level gewesen seid, kehrt ihr hierher zurück und wechselt zu Ebisumaru. Geht zu Obisumaru und fordert ihn ein zweites Mal heraus. Die ersten vier oder fünf Rennen werdet ihr verlieren, aber danach wird er etwas langsamer, so daß ihr ihn kurz vor der Ziellinie besiegen könnt.

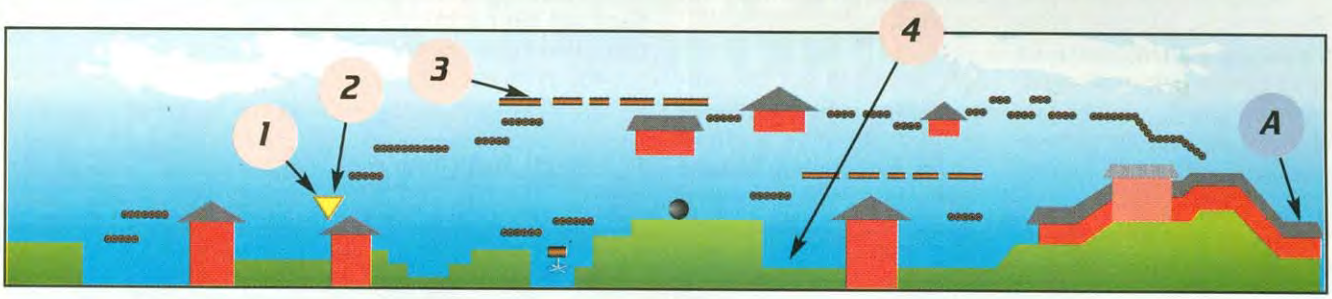
Das schwebende Schloß: Schloßmauer

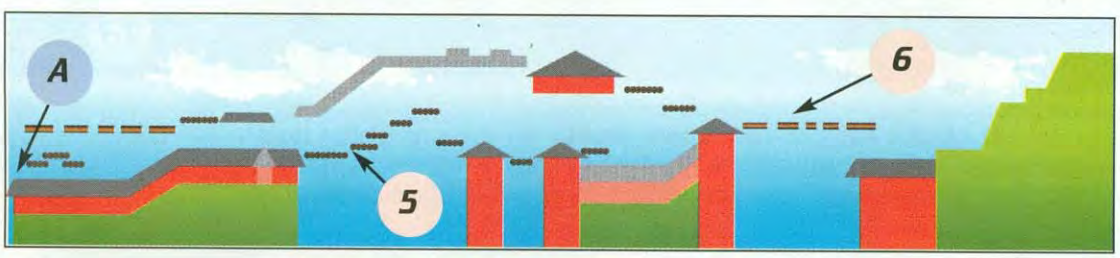
1. Die besten Charaktere für diesen Level sind Goemon oder Ebisumaru und ihr solltet den Teeraum aufsuchen, falls ihr gerade einen anderen Spieler gewählt habt.

3. Achtet auf die Flügel der Windmühle. Später habt ihr es sogar mit noch mehr von ihnen zu tun.

4. Schiebt den quadratischen Block nach rechts, so daß ihr von ihm aus weiter nach oben springen könnt. Ignoriert den Block im Rennen gegen Obisumaru und baut statt dessen mit dem Solid Mikrophon eine Plattform, um nach oben zu springen.

6. Springt vorsichtig auf die kleine Plattform in der Mitte der Flügel, um eine Goldene Katze zu bekommen. Nur Goemon und Ebisumaru können den Sprung vollführen.



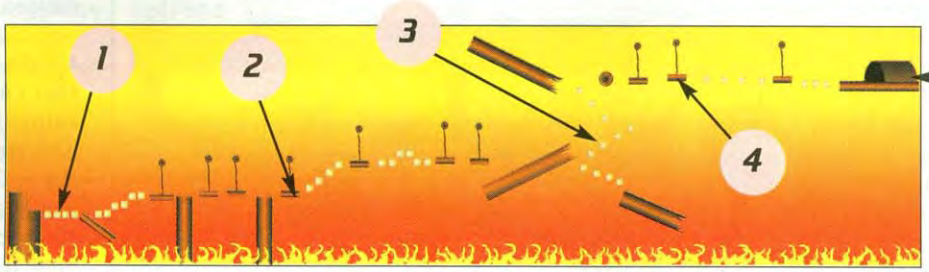


2. An dieser Stelle habt ihr die Wahl zwischen zwei verschiedenen Wegen durch den Level. Obwohl beide Wege zum gleichen Ziel führen, ist die obere Route die weitaus schwierigere. Im Rennen gegen Obisumaru solltet ihr

5. Die hölzernen Trittsteine sind etwas knifflig. Drückt den Angriffsbutton im Sprung, wenn ihr auf die unteren Ebenen springt, um so gleich eventuelle Gegner auszuschalten.

Das schwebende Schloß: Traumschloß

1. Lauft über die erste Gruppe der sich bewegenden Plattformen und schwingt eure Pfeife, wenn ihr zur zweiten Gruppe hochspringt. Die grünen Ebenen fallen nicht weg und dienen euch deswegen als Rastpunkte. Schießt auf die Bazooka-Truppen, sobald ihr auf die schwingende Plattform gesprungen seid.



2. Legt eine kurze Pause ein, wann immer es möglich ist, damit ihr nach vorne schauen könnt. Lauft ihr zu schnell durch diesen Abschnitt, erledigen euch die fliegenden Drachen.

3. Springt vorsichtig von einer Plattform zur nächsten hoch. Haltet euch rechts, wenn ihr ganz oben angekommen seid.

4. Wenn ihr über die schwingenden Plattformen springt, solltet ihr im oberen Abschnitt nicht Goemons Doppelsprung benutzen, da ihr sonst gegen die oberen Balken stoßen und herunterfallen könntet.

5. Ihr könnt einfach über die herunterfallenden Plattformen hinweglaufen. Denkt aber daran, die Drachen mit eurer Pfeife im Sprung zu erledigen und nach jedem Sprung mit Münzen auf die Bazooka-Truppen zu schießen.

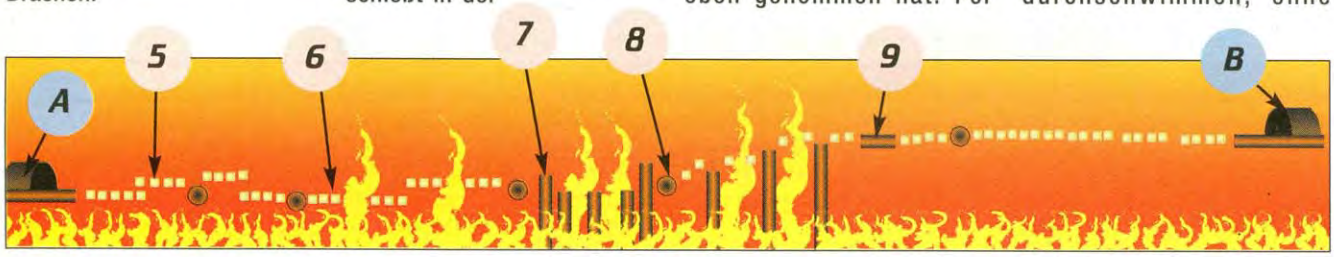
6. Wartet auf der grünen Ebene, bis die Flammen zurückgegangen sind, und schießt in der Zwischenzeit den Weg vor euch frei.

7. Stellt euch auf die umgedrehten Baumstämme genau in der Mitte, während ihr darauf wartet, daß die Flammen zurückgehen. Wenn ihr zu weit am Rand steht, erwischen euch nämlich die Flammen.

8. Springt und attackiert gleichzeitig den rosafarbenen Wächter auf dem schmalen Baumstamm.

9. Macht einen Satz über den ersten Bazooka-Trupp und erledigt ihn dann von hinten.

10. Springt auf die erste aufsteigende Säule und wartet, bis sie den halben Weg nach oben genommen hat. Per Doppelsprung gelangt ihr dann auf die nächste Plattform. Durchquert den weiteren Abschnitt auf die gleiche Art und Weise.



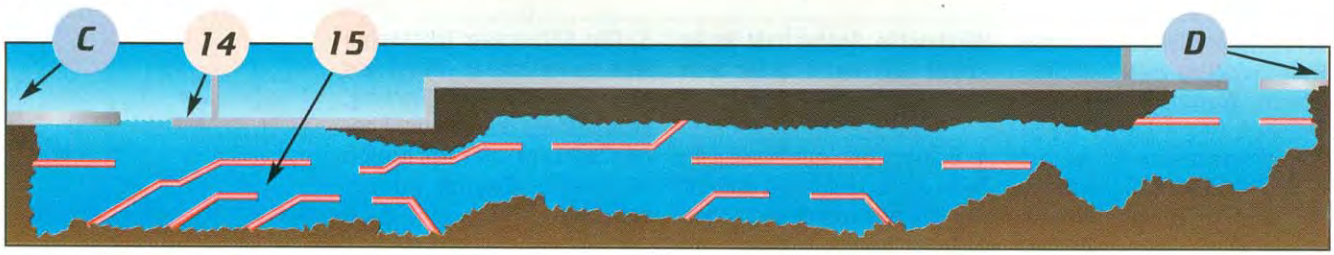
11. Laßt die Plattformen wieder etwas nach oben steigen, damit ihr die nötige Höhe habt, um die Stacheln zu meistern.

12. Achtet auf die springenden Gegner. Jeder von ihnen benötigt zwei Treffer mit der Pfeife, deshalb erledigt ihr sie besser aus sicherem Abstand mit euren Münzen.

13. Wartet, bis sich die Plattformen mit der dornigen Seite nach unten gedreht haben, bevor ihr weiterspringt.

14. Wechselt zu Yae und begebt euch in das Wasser.

15. Benutzt die Tauchattacke und ihr könnt durch die stacheligen Plattformen hindurchschwimmen, ohne Schaden zu nehmen.



Das schwebende Schloß: Traumschloß (Fortsetzung)

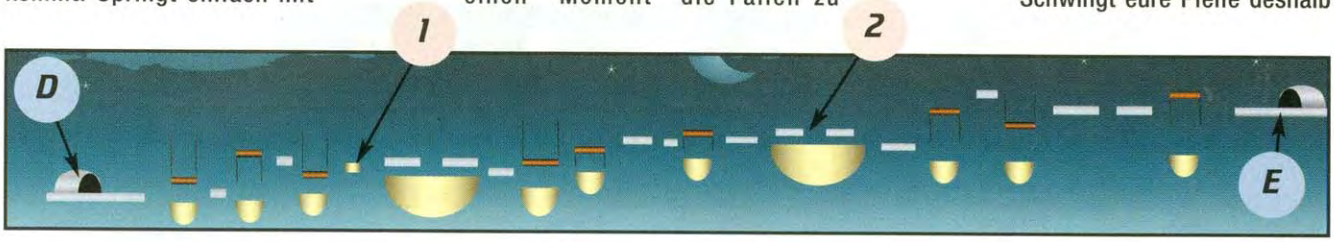
1. Nachdem ihr die kleinen Plattformen erreicht habt, müßt ihr warten, bis die nächste Liftplattform in Reichweite kommt. Springt einfach mit Goemons Doppelsprung nach oben, wenn die Skelette mit Schädeln nach euch werfen.

2. Wartet auf der Plattform links neben der, auf die die Schädel geworfen werden. Sobald ihr kleine Wellen in dem Säuretopf seht, seid ihr einen Moment lang sicher und könnt über die Säure springen.

3. Betäubt die Hände einmal mit der Kettenpfeife, springt dann in die Luft und schießt ein weiteres Mal, wenn die Fallen aufrücken. Ihr habt nun drei Sekunden Zeit, um durch die Fallen zu hüpfen, bevor sie aufwachen.

4. Benutzt wiederum die Kettenpfeife, um die Medusen auszuschalten.

5. Sobald ihr auf der Plattform hinter der Falle mit den zwei Händen gelandet seid, wird es Gegner regnen. Schwingt eure Pfeife deshalb sofort nach der Landung nach oben.



JOY TECH GERMANY

MEMORY CARD
- Nintendo 64™ kompatibel
- erfaßt bis zu 123 Datenseiten,
- Flash-Rom-Technologie
- Erhältlich in grau, rot, blau, grün, gelb, schwarz und transparent

MEMORY CARD PLUS
- MEMORY CARD mit 492 Datenseiten

SCART-KABEL
- Nintendo 64™ kompatibel
- 2 m lang

CONTROLLER PLUS 64
- Nintendo 64™ kompatibel
- Controller Pack/Rumble Pack kompatibel
- Präzisions 3D Analog-Stick
- Dauerfeuer- und Zeitlupenfunktion
- 2 m langes Kabel
- Erhältlich grau, schwarz, rot, blau, grün und gelb

JOLT PACK
- Nintendo 64™ kompatibel
- Mega-Rumble-Power
- Sensorisches Feedback
- Kompatibel zum Rumble Pack™ Feature
- Erhältlich in grau, schwarz, blau, rot, gelb und grün

ADVANCED JOLT PACK
- JOLT PACK mit eingebauter 256k Memory-Card,
- Erhältlich in grau, schwarz und rot
- AUCH als PLUS-Version mit 1 M Memory nur in grau

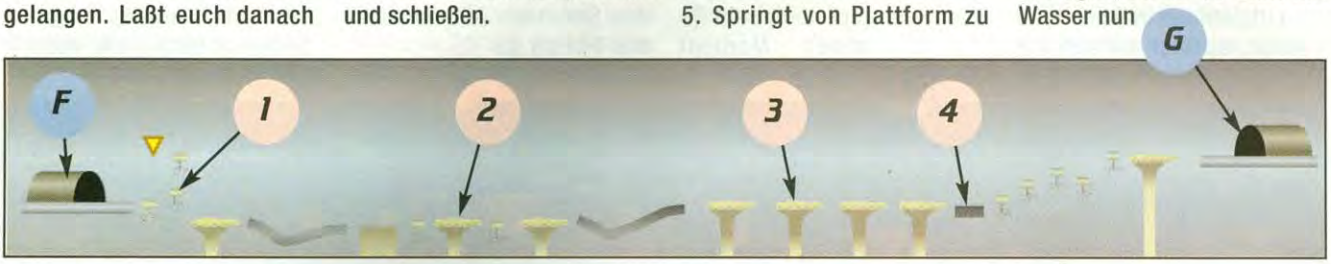
RECHARGEABLE JOLT PACK
- Akku-betriebenes JOLT PACK
- Lädt sich während des Spielens wieder auf!
- Mega-Rumble-Power ohne teure Einweg-Batterien

Erhältlich bei
Theo KRANZ VERSAND
Tel. 0931/3545219
und im gut sortiertem Fachhandel

Im Exclusivertrieb durch
dynatex
Schleefstr. 8 • 44287 Dortmund
http//www.dynatex.de

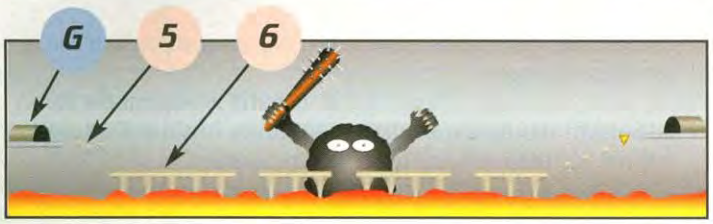
Das schwebende Schloß: Traumschloß (Fortsetzung)

1. Benutzt die Propellerplattformen am Start, um zum Extraleben weiter oben zu gelangen. Laßt euch danach vorsichtig wieder nach unten fallen.



2. Springt erst auf die Plattformen, wenn sich die Hände geöffnet haben.

3. An den vier Händen ist kein Vorbeikommen, solange das Timing nicht stimmt. Jedesmal, wenn ihr ein Leben verliert, ändert sich das Timing, so daß es spätestens beim nächsten Leben paßt. Um über alle vier zu gelangen, müssen sich die Hände nacheinander abwechselnd öffnen und schließen.



4. Hinter den Händen befindet sich eine Plattform mit einer Krähe und zwei Kakteen darauf. Erledigt sie mit eurer Goldenen Pfeife oder schießt von der letzten Hand aus mit Feuermünzen darauf.

5. Springt von Plattform zu Plattform nach unten und schießt mit ein paar Münzen auf die beiden Krähen, die euch unten erwarten.

6. Dieses Mal ist das große Monster viel schwieriger zu besiegen, da ihr es statt mit Wasser nun mit tödlicher Lava zu tun habt. Wartet zunächst ab, bis das Monster den Weg vor euch trifft. Wenn es sich anschließend nach links auf euch zubewegt, läuft ihr schnell solange vorwärts, bis das Monster sich wieder vor euch befindet. Wiederholt das Ganze einige Male und versucht nicht, die Hände zu treffen, denn das kostet euch nur unnötig Zeit.

Endgegner: Teuflischer Todesgott

Diesmal habt ihr es zuerst mit dem Roboter zu tun, bevor ihr gegen den eigentlichen Endgegner kämpft. Der Roboter ist extrem stark und hat mit seinen 6.666 Hitpunkten mehr als doppelt so viele wie alle Roboter, gegen die ihr bislang angetreten seid. Außerdem verfügt er über die tödlichste aller Roboterattacken. Um ihn zu besiegen, benötigt ihr ein genaues Timing, müßt den Staffelstab schnell übergeben und braucht vor allem etwas Glück. Zu Beginn wird er eine seiner Fäuste auf euch feuern, die ihr unbedingt abwehren müßt, um nicht unnötig viel Energie zu verlieren. Sobald er auf euch schießt oder einen Nahangriff starten will, solltet ihr mit eurem Mehrfachschlag kontern, der ihm ernsthaften Schaden zufügen wird. Wechselt nach jedem erfolgreichen Angriff zum Partner, sonst erwischt euch der Gegner. Er wird versuchen, euren zweiten Roboter zu Boden zu stoßen, um ihn dann nach euch zu werfen. Die einzige Möglichkeit, dies zu vermeiden, ist, selbst euren Partner zur Seite zu stoßen. Keine Sorge, er wird dadurch keinen Schaden nehmen. Seine anderen beiden Attacken sind seine Spezialangriffe. Der erste läßt ihn auf euch zufliegen und seine Sense schwingen, während sich der Schirm lila färbt. Wehrt euch mit dem Superlaser oder wechselt den Staffelstab, um diesem Angriff zu entgehen. Im anderen Spezialangriff ruft der Roboter einige Kollegen der früheren Levels zu Hilfe. Führt in diesem Fall einfach einen Mehrfachschlag aus und schickt seine Verstärkung damit zurück in die Hölle.

Endgegner: Dochuki-König der Teufel

1. Inkarnation
Die erste Inkarnation ist erschreckend einfach zu besiegen. Sie fliegt herum und wirft mit Bomben nach euch. Benutzt einfach Goemons Doppelsprung, um diesen Angriffen auszuweichen. Gelegentlich wird sie versuchen, mit Energiebällen auf euch zu schießen, aber ihr könnt sie daran hindern, indem ihr sie mit der Pfeife trefft, bevor sie feuern kann. Greift sie springend mit schwingender Pfeife an, sobald sie auf gleicher Höhe ist, und ihr werdet sie bald bezwungen haben.

2. Inkarnation
Die zweite Inkarnation ist ein großer Teufel mit zwei Hauptangriffen, nämlich den Laseraugen und dem Dampfatem. Lauft vor beidem einfach weg, solange ihr genug Platz habt. Zwischen diesen Angriffen wird er versuchen, euch gefährlich nahe zu kommen. Schlagt ihm dann auf die Nase, damit er euch nicht erwischt. Nach einigen Treffern wird er bewußtlos zu Boden gehen und ihr solltet dann in sein Maul laufen und seine Mandeln mit eurer Pfeife bearbeiten. Wiederholt diese Taktik drei- oder viermal und ihr habt ihn bezwungen.

DAS LEBEN IST EIN GAME

Ubi Soft ENTERTAINMENT

AllStar Tennis '99

JETZT AUCH FÜR N64

www.ubisoft.de

Netz Spannung

Re-Designs René Wingerath - Mannheim am Rhein

Fordern Sie einige der größten Namen im Tennis heraus.
Diese vom DTB empfohlene 3D-Tennis-Simulation mit Motion-Capture-Technik bietet die ganze Dramatik eines echten Tennismatches! Noch nie dagewesene Kontrolle über die verschiedensten Schläge ermöglicht knallharte Duelle mit acht lizensierten Tennisgrößen und vier fiktionalen Spielern auf acht internationalen Plätzen. Das realistische Gameplay bietet unterschiedliche Special Moves für jeden Spieler. Mit der Multiplayer-Option spielen bis zu vier Gegner gleichzeitig.
Plus: 3 Spielmodi, Statistiken und Wiederholungen!

Empfohlen vom DEUTSCHER TENNIS BUND DTB *1902*

PlayStation

NINTENDO64

©1998 Ubi Soft Entertainment/Smart Dog. All Rights Reserved. Nintendo, Nintendo 64, and are trademarks of Nintendo Co., Ltd. and Playstation are Trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Complete Guide

BEETLE ADVENTURE RACING

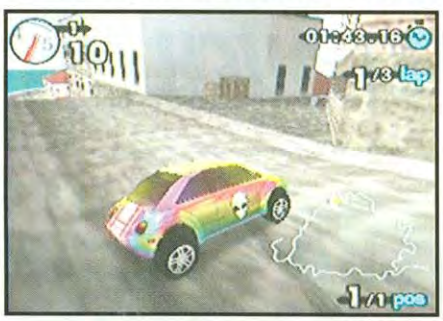
Diese Hilfe wird euch alle Strecken erklären, sämtliche Abkürzungen zeigen und euch verraten, wo ihr Extras wie Bonuspunkte, Turbos, Cheats und andere Kisten findet. Außerdem werdet ihr mit unserer Hilfe alle elf Wagen erhalten - inklusive Alien-Beetle und Polizei-Beetle.

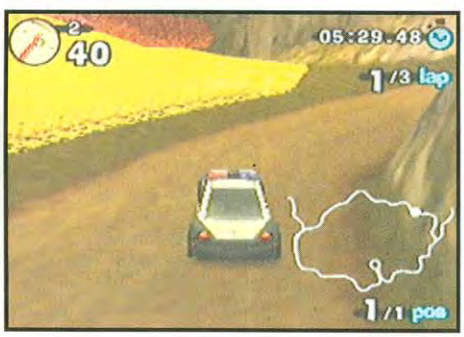
Die Abkürzungen

In *Beetle Adventure Racing* gibt es sehr viel zu entdecken. Jeder Kurs enthält unzählige Geheimnisse, von denen viele kaum zu finden sind, hinter denen sich aber die meisten der wichtigen Bonuskisten verbergen. Um alle Strecken des Käfer-Kampf-Modus freizuspielen, müßt ihr die hundert Punkte einsammeln, die in jeder Strecke verstreut sind. Nur einige der versteckten Streckenabschnitte haben auch den Namen Abkürzung verdient. Meistens verliert ihr einige Plätze, wenn ihr die Hauptstrecke verlaßt und die Abzweigungen nehmt, und landet weiter hinten im Feld, wenn ihr wieder auf die richtige Strecke zurückkehrt. Es ist sehr wichtig, daß ihr jede Strecke erst einmal im Einspielermodus lernt und euch merkt, an welchen Stellen sich die Extras befinden. Dann könnt ihr sehr schnell in und durch die verborgenen Abschnitte fahren und verliert keine Zeit mit langsamem Fahren und Suchen. Vergeßt nicht, daß ihr disqualifiziert werdet, sobald ihr mehr als eine Minute Rückstand zum Führenden habt. Nehmt die Abkürzungen nur, wenn ihr die Bonuspunkte einsammelt, und bleibt auf der Hauptstrecke, wenn ihr gewinnen wollt.

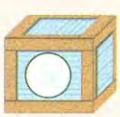
Die Wagen

Ihr beginnt das Spiel mit drei unterschiedlichen Wagen, von denen aber keiner wirklich gut ist. Weder Geschwindigkeit noch Fahrverhalten können überzeugen, aber wenn ihr euch erst an sie gewöhnt habt, könnt ihr auch mit diesen Wagen gewinnen. Um die anderen acht Autos freizuspielen, müßt ihr einige gute Rennen fahren. Für eine gewonnene Meisterschaft pro Schwierigkeitsstufe werdet ihr mit drei weiteren Käfern belohnt. Je höher ihr die Schwierigkeit gewählt habt, desto schneller und besser in der Handhabung werden die Autos, die ihr bekommt. Den Alien-Beetle erhaltet ihr erst, wenn ihr die Profi-Meisterschaft gewonnen habt. Er ist schnell, hat ein tolles Fahrverhalten und nicht zuletzt eine coole Hupe. Gewinnt mit ihm die Bonus-Strecken, und ihr werdet den Polizei-Beetle euer Eigen nennen dürfen.





Erklärung



Die Bonuskisten
Dies sind die wichtigsten Kisten. Sie sind über die gesamten Strecken verstreut und geben euch Continues. Mit jeweils hundert von ihnen schaltet ihr einen neuen Kurs im Käfer-Kampf-Modus frei.

Die Turbokisten
Diese Kisten geben euch eine kurze, aber heftige Beschleunigung. Dadurch könnt ihr leichter überholen oder an Orte gelangen, die normalerweise nicht erreichbar sind.

Die Cheatkisten
Von ihnen gibt es drei auf jeder Strecke und sie aktivieren verschiedene Cheats für die Ein- oder Mehrspielermodi. Seht unter den Optionen im Cheatmenü nach, was sie bewirken.

Coventry Cove: Schwierigkeit – Leicht

1. Es gibt drei mögliche Wege durch die Stadt, und der erste beginnt an einer scharfen Linkskurve zum Trainingsgelände. Sammelt die Bonuspunkte ein, aber verliert dabei nicht zuviel Geschwindigkeit, sonst schafft ihr die Rampe nicht.

2. Im Zentrum der Stadt führt eine kleine Gasse nach rechts. Ihr könnt die Einfahrt an der roten Telefonzelle erkennen. Fahrt durch die Bonuskisten und wieder zur Stadt zurück, um über die Brücke zu springen.

3. Seid ihr auf der Jagd nach Bonuspunkten, so fahrt durch den schmalen Eisenbahntunnel. Das dauert zwar länger, dafür hilft euch aber eine Turbokiste am Ende des Tunnels, die verlorene Zeit wieder aufzuholen.

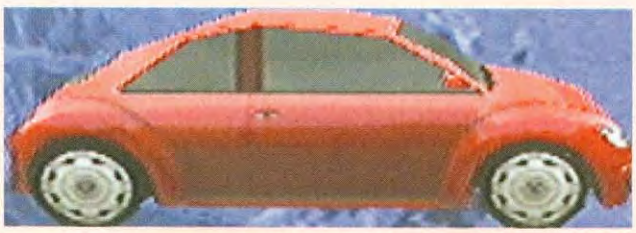
4. Sammelt die vier Turbos auf der nächsten Geraden ein, um genug Geschwindigkeit zu bekommen. Schert nach der vierten Kiste nach rechts aus und steuert auf die Scheune zu. Fahrt durch die Heuballen, in denen sich eine Cheatkiste und zwei Bonuspunkte befinden. Schnappt euch die vier weiteren Bonuspunkte in der Scheune sowie die Turbokiste, um wieder Zeit gutzumachen.

5. Am Ende des Tunnels seht ihr zwei Warnschilder für eine Rechtskurve. Ignoriert diese und nehmt stattdessen die schräge, betonierte Platte, um euch selbst über die Insel hinweg ins Wasser zu katapultieren. Springt anschließend noch einmal, um wieder auf der Strecke zu landen. Dadurch solltet ihr sieben Bonuspunkte bekommen.

6. Bleibt in der nächsten Runde auf der Strecke und folgt der Straße. Nach der Kurve seht ihr einen kleinen Pfad, der den Hügel hinauf führt. Fahrt vorsichtig um die Felsen herum, um ihn zu erwischen, und gebt dann Vollgas. Nachdem ihr durch die Bretter gefahren seid, findet ihr euch in einem verlassenen Grubenschacht wieder. Achtet auf das Ende der Strecke und überspringt die Kluft über die schmale Rampe. Hier erwarten euch weitere zehn Bonuspunkte.

7. Steuert hinter dem Tunnel scharf nach rechts, um auf die Grasrampe zu fahren, die den Berg hinauf führt. Dort findet ihr einen weiteren Tunnel mit siebzehn Bonuspunkten. Achtet auf den Turbo, um wieder etwas an die Gegner heranzukommen.

8. Der letzte versteckte Abschnitt von Coventry Cove befindet sich direkt hinter der gewölbten Brücke. Benutzt die Rampe, um euch in die Schloßruinen zu katapultieren, und sammelt dabei zehn Bonuspunkte ein. In der Ruine selbst befinden sich weitere elf Punkte – sèchs davon sind recht einfach zu finden. Sucht die restlichen fünf in der Ecke und verlaßt den Ort durch das Fenster.



Höchstgeschwindigkeit
Beschleunigung
Fahrverhalten

Höchstgeschwindigkeit
Beschleunigung
Fahrverhalten

Mount Mayhem: Schwierigkeit – Leicht

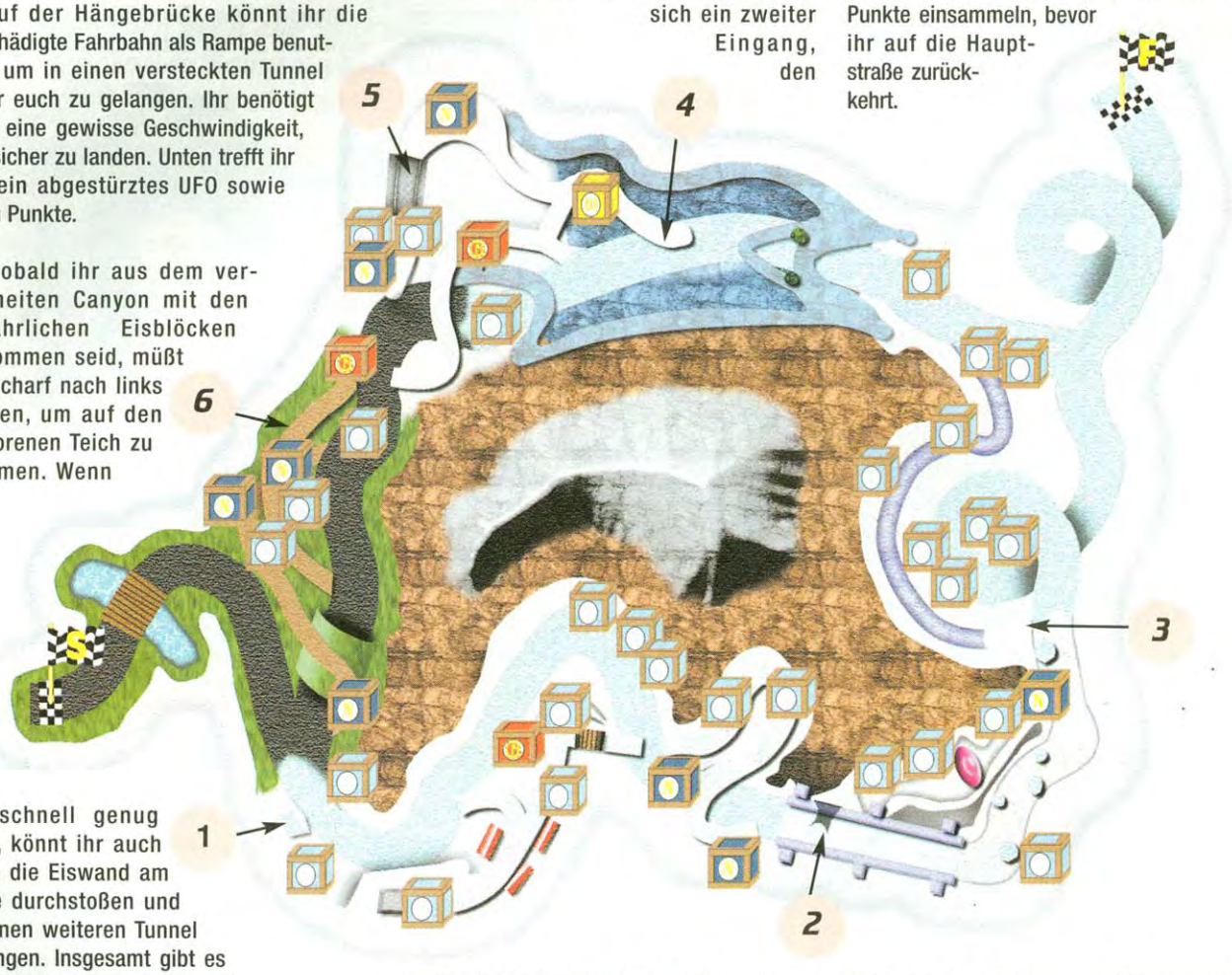
1. Sobald ihr Schnee und Eis auf der Fahrbahn seht, gelangt ihr an die erste Abzweigung, die kaum zu erkennen ist. Nehmt die Eisrampe auf der linken Seite, um auf das Gebäude in der hinteren Ecke zu gelangen, wo euch fünf Bonuspunkte erwarten.

2. Auf der Hängebrücke könnt ihr die beschädigte Fahrbahn als Rampe benutzen, um in einen versteckten Tunnel unter euch zu gelangen. Ihr benötigt aber eine gewisse Geschwindigkeit, um sicher zu landen. Unten trefft ihr auf ein abgestürztes UFO sowie neun Punkte.

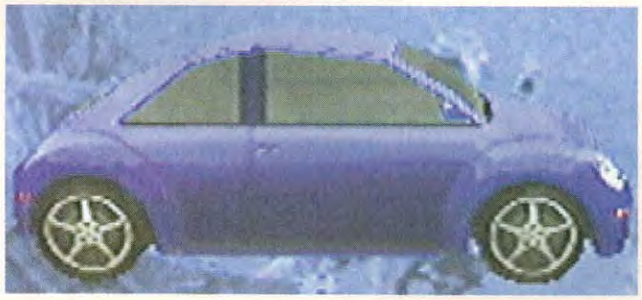
3. Sobald ihr aus dem verschneiten Canyon mit den gefährlichen Eisblöcken gekommen seid, müßt ihr scharf nach links lenken, um auf den gefrorenen Teich zu kommen. Wenn ihr schnell genug seid, könnt ihr auch noch die Eiswand am Ende durchstoßen und in einen weiteren Tunnel gelangen. Insgesamt gibt es hier fünf Bonuspunkte für euch.

4. Die nächste geheime Passage könnt ihr nur mit einem schnellen Wagen erreichen, nicht aber mit einem der ersten sechs, die ihr zu Beginn habt. Der Sprung ist etwas kompliziert, so daß ihr eventuell ein wenig üben müßt. Schlagt nach links ein, sobald ihr euch dem Eingang zur großen Berghöhle nähert, und fahrt den schneebedeckten Hügel hoch. Hinter den beiden Kiefernbäumen befindet sich ein zweiter Eingang, den ihr im richtigen Winkel und mit genügend Geschwindigkeit durchfahren müßt. Fahrt genau durch den rechten Baum hindurch und ihr werdet sicher auf einem schmalen Vorsprung landen, sofern ihr den Winkel richtig erwischt habt.

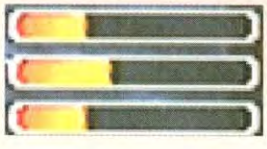
5. Die Abzweigung auf der rechten Seite wird euch nach draußen führen. Dort gibt es keine Straße und ihr müßt nur in Richtung der großen Brücke fahren. Ihr könnt hier vier Punkte einsammeln, bevor ihr auf die Hauptstraße zurückkehrt.



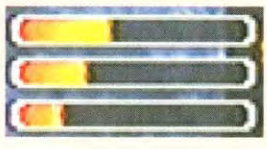
6. Die letzten fünf Bonuspunkte erreicht ihr, wenn ihr die sandige Strecke fahrt, die nach rechts abzweigt. Als Ausgleich für den Zeitverlust gibt es noch einen Turbo für euch.



Höchstgeschwindigkeit
Beschleunigung
Fahrverhalten



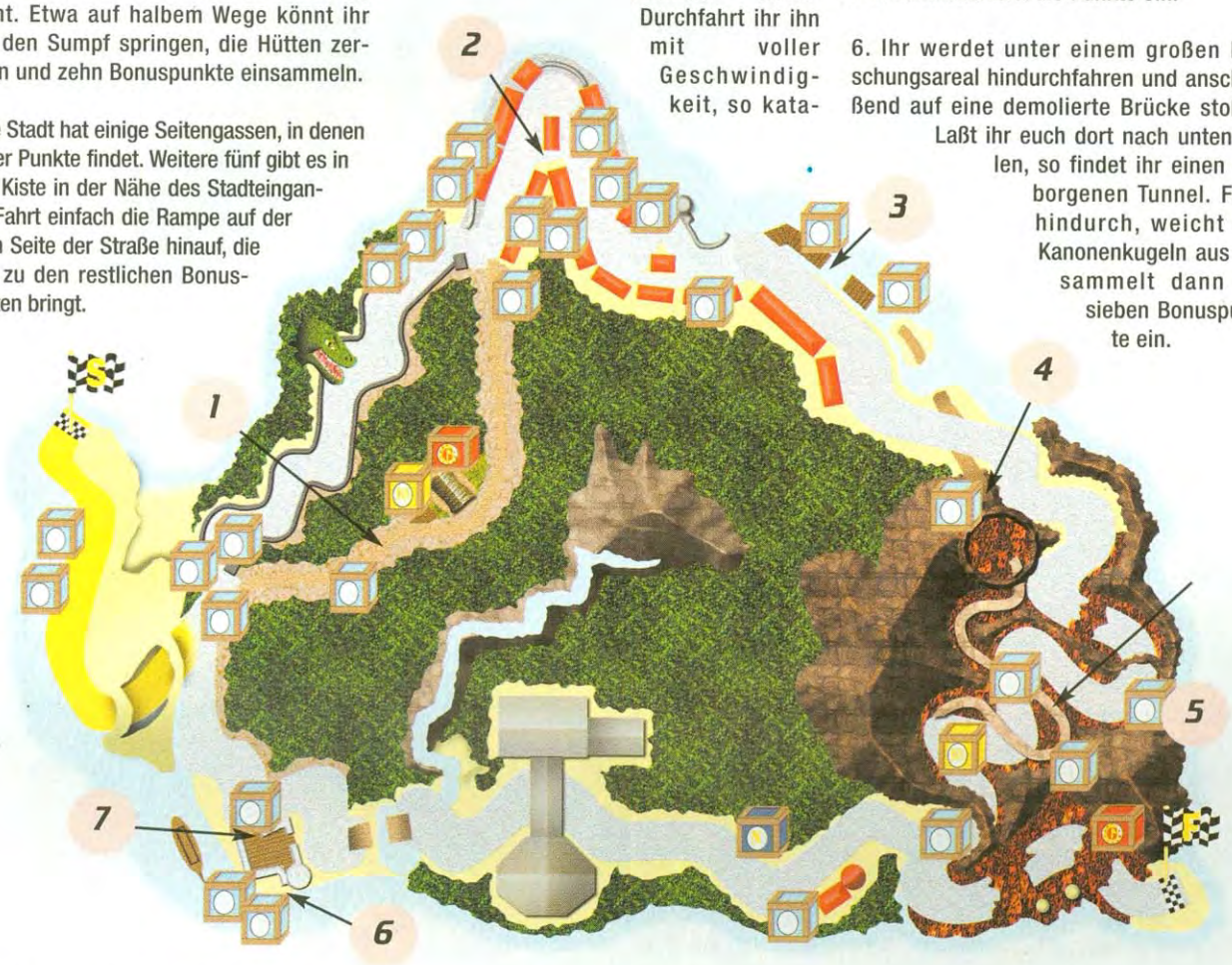
Höchstgeschwindigkeit
Beschleunigung
Fahrverhalten



Inferno Isle: Schwierigkeit – Mittel

1. Wenn ihr von der Startgeraden am Strand in den Dschungel fahrt, könnt ihr den Weg durch den Jurassic Park verkürzen, indem ihr den kleinen Sandweg nehmt. Etwa auf halbem Wege könnt ihr über den Sumpf springen, die Hütten zerstören und zehn Bonuspunkte einsammeln.

2. Die Stadt hat einige Seitengassen, in denen ihr vier Punkte findet. Weitere fünf gibt es in einer Kiste in der Nähe des Stadteinganges. Fahrt einfach die Rampe auf der linken Seite der Straße hinauf, die euch zu den restlichen Bonuspunkten bringt.



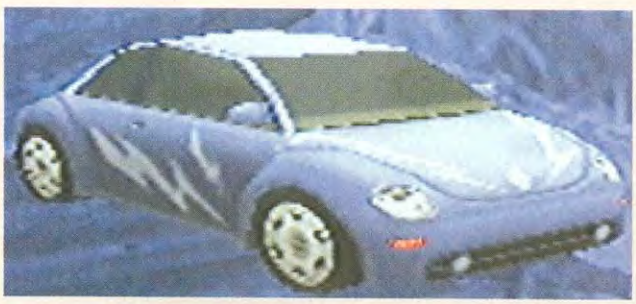
3. Fahrt nach links, sobald ihr die Stadt verlaßt, um auf einen Steg zu gelangen. Bleibt auf der Spur, wenn ihr über die Rampe springt, sonst verpaßt ihr die nächste und fallt ins Wasser. Diese Abkürzung läßt euch um sieben Bonuspunkte reicher werden.

4. Ignoriert in der nächsten Runde den Steg und bleibt statt dessen auf der Hauptstraße. Achtet auf einen Sandweg auf der rechten Seite. Durchfahrt ihr ihn mit voller Geschwindigkeit, so katapultiert ihr euch direkt in den Mund des Vulkans und auf einen verborgenen Weg im Inneren. Folgt vorsichtig dem gewundenen Weg und fahrt über die Rampe, um fünf Punkte zu ergattern.

5. Seid im Inneren des Vulkans vorsichtig, damit ihr nicht in die Lava fallt. Fahrt an den ersten beiden Gabelungen jeweils nach links und sammelt die Punkte ein.

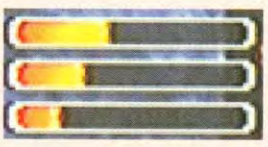
6. Ihr werdet unter einem großen Forschungsareal hindurchfahren und anschließend auf eine demolierte Brücke stoßen. Laßt ihr euch dort nach unten fallen, so findet ihr einen verborgenen Tunnel. Fahrt hindurch, weicht den Kanonenkugeln aus und sammelt dann die sieben Bonuspunkte ein.

7. Fahrt ihr über die Brücke, so kommt ihr auf der linken Seite an einem Schloß vorbei. Benutzt die sandige Kante, um hineinzuspringen, und schnappt euch dort fünf Punkte.



Höchstgeschwindigkeit
Beschleunigung
Fahrverhalten

Höchstgeschwindigkeit
Beschleunigung
Fahrverhalten



Sunset Sands: Schwierigkeit – Mittel

1. Auf der Anfangsgeraden der Strecke gibt es eine Kiste mit zehn Bonuspunkten. Ihr solltet sie euch sofort sichern, denn ihr werdet nicht wieder auf diesen Streckenabschnitt gelangen, wenn ihr ihn erst einmal verlassen habt. Fahrt mit Vollgas auf die Sandrampe an der rechten Seite und katapultiert euch durch die Kiste. Nehmt den Turbo auf der anderen Seite, um verlorene Zeit oder Plätze wieder wett zu machen.

2. Wieder zurück auf der Hauptstrecke, befindet sich der nächste versteckte Abschnitt auf der linken Seite kurz vor den Säulen. Er ist schwer zu erkennen, aber wenn ihr über die Sanddünen fahrt, werdet ihr schließlich in eine lange Vertiefung fallen.

3. Durch diesen Sandgraben gelangt ihr auf die zentrale Plattform und dann auf das Dach des gegenüberliegenden Tempels. Über die Rampe kommt ihr ins Innere des Tempels, und wenn ihr dort gegen die Barriere fahrt, aktiviert ihr eine weitere Rampe weiter vorne auf der Strecke. Fahrt dann um den Vorsprung herum und wieder auf die Strecke zurück.

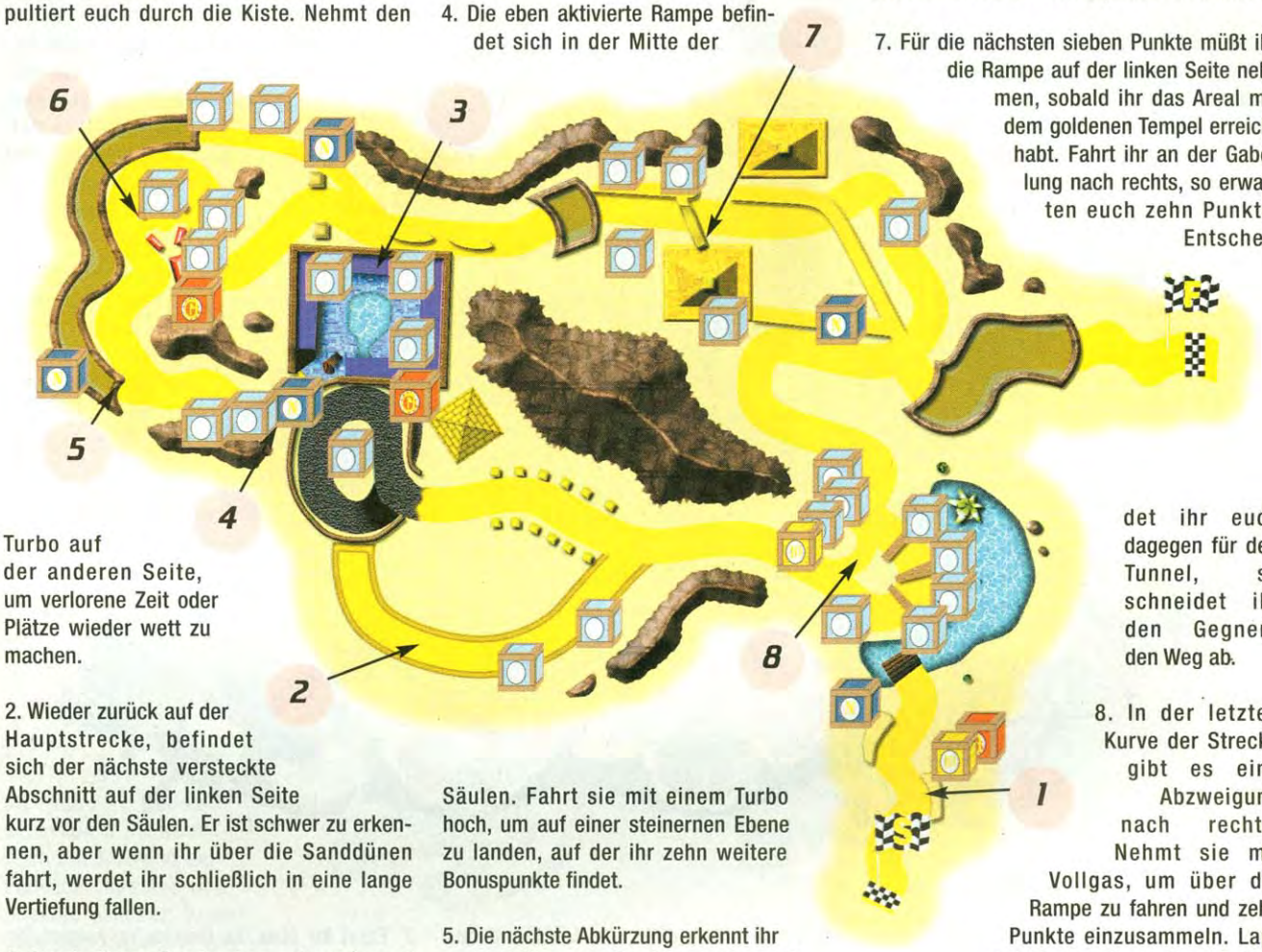
4. Die eben aktivierte Rampe befindet sich in der Mitte der Säulen. Fahrt sie mit einem Turbo hoch, um auf einer steinernen Ebene zu landen, auf der ihr zehn weitere Bonuspunkte findet.

5. Die nächste Abkürzung erkennt ihr an der hölzernen Barrikade davor, die ihr einfach durchfahrt. Ihr findet euch dann im Gang eines Tempels wieder. Achtet auf die fallenden Säulen und schnappt euch beim Rausfahren die sieben Punkte.

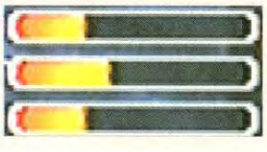
6. Falls ihr die letzte Passage nicht genommen habt, könnt ihr nun einige versteckte Streckenabschnitte in der Stadt abklappern und sieben weitere Bonuspunkte einheimsen.

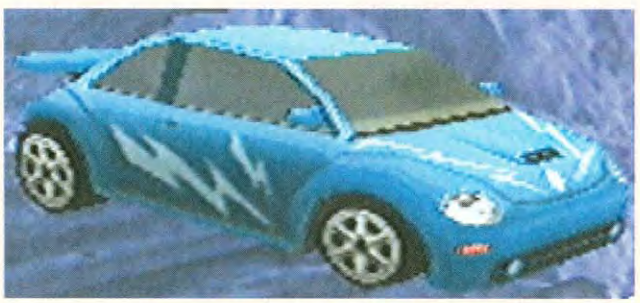
7. Für die nächsten sieben Punkte müßt ihr die Rampe auf der linken Seite nehmen, sobald ihr das Areal mit dem goldenen Tempel erreicht habt. Fahrt ihr an der Gabelung nach rechts, so erwarten euch zehn Punkte. Entscheidet ihr euch dagegen für den Tunnel, so schneidet ihr den Gegnern den Weg ab.

8. In der letzten Kurve der Strecke gibt es eine Abzweigung nach rechts. Nehmt sie mit Vollgas, um über die Rampe zu fahren und zehn Punkte einzusammeln. Landet ihr auch noch auf dem gegenüberliegendem Vorsprung, gibt es weitere fünf davon.



Höchstgeschwindigkeit
Beschleunigung
Fahrverhalten





Höchstgeschwindigkeit
Beschleunigung
Fahrverhalten

NEULICH BEIM BUNGEE-JUMPING...

Have fun, baby!

SCHNIPP

! Jetzt noch rasanter!
! Jetzt noch fetter!
! Jetzt noch mehr Maxi-Stories!

Mega Fun – das Megazin für mehr Konsolenspaß!

Metro Madness: Schwierigkeit – Schwer

1. Wenn ihr nicht die Abkürzung nehmen wollt, befindet sich noch eine zweite geheime Passage rechts vom Start. Fahrt an der ersten Absperrung nach links und mit voller Geschwindigkeit an der nächsten vorbei. Springt über die kaputte Brücke und kassiert die sieben Bonuspunkte.

2. Das erste Gebäude, in das ihr hineinfahren könnt, ist der Bahnhof. Durchbrecht die Scheiben und fahrt die Treppen hoch. Schnappt euch die zwei Punkte von der Plattform und folgt der Strecke bis zum Ende für weitere fünf Punkte.

3. Wollt ihr wissen, was im Kino läuft? Fahrt durch die Türen, am Foyer vorbei und in den Saal hinein, wo ihr insgesamt siebzehn Bonuspunkte finden könnt. Anschließend geht es mit Vollgas durch die Leinwand.

4. Fahrt die Stufen auf der linken Seite hinauf und springt auf das Hoteldach. Von hier aus erreicht ihr mit etwas Vorsicht das grüne Dach, auf dem sich eine Cheatkiste befindet.

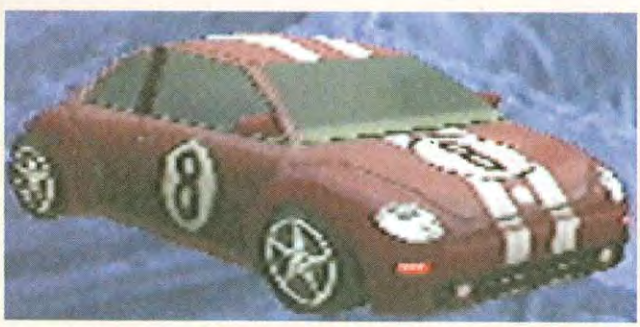
5. Hinter dem Kasino befindet sich ein lila Brunnen. Fahrt mit Topspeed darauf zu und katapultiert euch nach oben durch das oberste Hotelfenster. Im Hotelflur warten sieben Punkte auf euch.

6. Alternativ dazu könnt ihr auch um den Brunnen herumfahren und durch die Türen ins Kasino fahren. Hinter den Automaten findet ihr fünf Bonuspunkte.

7. Nachdem ihr das Kasino verlassen habt, fallt ihr in eine Wasserleitung hinunter. Passiert vorsichtig die Säulen und fahrt an der Barriere durch den Spalt weiter oben. Dadurch gelangt ihr in einen weiteren geheimen Abschnitt.

8. Gebt Vollgas, springt in das brennende Kaufhaus und sammelt weitere fünf Punkte ein.

9. Die letzte versteckte Passage der Strecke ist die Tiefgarage. Achtet auf ein Fenster auf der linken Seite, fahrt hindurch und dann die Etagen hinauf. Sammelt die beiden Bonuspunkte ein und katapultiert euch mit voller Geschwindigkeit in das gegenüberliegende Kaufhaus.



Höchstgeschwindigkeit
Beschleunigung
Fahrverhalten

Höchstgeschwindigkeit
Beschleunigung
Fahrverhalten

ABO ZUM ABHEBEN

WENN DU JETZT FÜR N-ZONE EINEN NEUEN ABONNENTEN WIRBST, ERHÄLTST DU EINE TOLLE PRÄMIE: ENTWEDER DIE N64-MEMORY CARD ODER DAS LX4 RUMBLE PAK!

Supermario © Nintendo

Videospiele kann man nicht nur sehen und hören, sondern seit neuestem auch fühlen! Das LX4 Rumble Pak funktioniert ohne Batterien!

Das Muß für jeden N64-Besitzer! Mit der 256K-Memory Card kann man Spielstände und Bestleistungen speichern – und später weiterspielen.

N-Zone im Abo – Deine Vorteile:

- Alle Spiele-Neuerscheinungen werden objektiv, kritisch und unabhängig geprüft.
- 4 starke Sammelkarten, Riesenposter mit zwei Motiven und über 20 Seiten N64-Spieleberatung in jeder Ausgabe.
- Lieferung per Post frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag.
- Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben wird zurückgezahlt.

JA, ich möchte das N-ZONE-Abo

für nur 46,- DM jährlich (Ausland: 70,- DM jährlich); 348,-ÖS

Adresse des neuen Abonnenten (auch Empfänger der Aborechnung):
(bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mind. ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu.

Folgende kostenlose Prämie wird gewünscht:
(Bitte nur eine ankreuzen)

- ○ die N64-Memory Card (Art.-Nr.: 1132)
- ○ das LX4 Rumble Pak (Art.-Nr.: 1172)

Datum, 1.Unterschrift

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: Abo-Betreuung, COMPUTEC MEDIA AG, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

- ○ **Per Bankeinzug** (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)

Konto-Nr.

BLZ

- ○ **Gegen Rechnung** (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: Abo-Betreuung, COMPUTEC MEDIA AG, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg

P3 1040

Wicked Woods: Schwierigkeit – Schwer

1. Den ersten geheimen Abschnitt könnt ihr nur über die Startgerade erreichen. Fahrt auf den Vorsprung neben der Straße und dreht den Wagen herum. Ihr werdet auf einen Streckenabschnitt fallen, der euch über eine lange Brücke und dann an ein hell strahlendes Gebiet führt, das von riesigen Irrlichtern erleuchtet wird.

2. Anschließend fahrt ihr durch einen Turm hindurch, um den ihr auf der regulären Strecke hättet herumfahren müssen, und könnt ordentlich Bonuspunkte sammeln.

3. Solltet ihr die erste geheime Passage nicht genommen haben, so könnt ihr nun die Rampe auf der linken Seite benutzen, um durch den Baum zu springen und so zehn Punkte zu erhalten.

4. In dem vernebelten Tunnel stoßt ihr durch einen etwas kniffligen Sprung auf eine Kiste mit weiteren zehn Bonuspunkten. Fahrt mit Vollgas auf die Rampe, schnappt euch dort den Turbo und katapultiert euch durch das kleine Fenster der Kathedrale. Damit sind euch zehn Bonuspunkte sicher.

5. Nach der Stadt findet ihr links eine versteckte Straße, von der aus ihr mit Vollgas zur Geistervilla gelangt.

6. Fahrt geradeaus durch die Türen hindurch, dann die Stufen hinauf und nehmt euch die zehn Punkte.

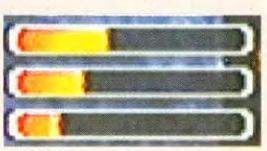
7. Wollt ihr die Route durch das Verlies nehmen, müßt ihr nach rechts in den Tunnel abbiegen, wo ihr auf zwei Boxen mit jeweils fünf Punkten stoßt.

8. Steuert nach rechts, sobald ihr das Verlies verlassen habt, und nehmt dadurch einen höheren Weg als den regulären. Trefft auf diesem Wege den Drachen und sammelt die zehn Bonuspunkte ein.

Der Bonuswagen

Der Polizei-Beetle ist mit maximaler Höchstgeschwindigkeit und Beschleunigung sowie einem optimalen Fahrverhalten der ultimative Käfer. Er läßt nicht nur alle Gegner hinter sich zurück, sondern verfügt auch über eine richtige Sirene statt der Hupe. Benutzt ihr sie, treten alle Fahrer vor euch auf die Bremsen, um euch vorbeizulassen. Achtet nur darauf, daß ihr in diesem Moment nicht in die bremsenden Wagen hineindonnert. Mit diesem Käfer fahrt ihr immer an der Spitze.

Höchstgeschwindigkeit
Beschleunigung
Fahrverhalten



Immer schneller

Alle 14 Tage neu und aktuell!

PlayStation • Nintendo 64 • PC • Dreamcast

Die neuesten Games – Tests – Charts – Tips & Tricks – More Fun

Mit DM 5,- seid ihr dabei!

KLEINANZEIGEN

NINTENDO 64

Verkaufe Nintendo 64 für nur 145,- DM, jede Menge an Zubehör ab 10,- DM und 20 Top-Spiele für je 35,- bis 75,- DM. Tel./Fax: 03490-331510 bis dann!

Fettes Angebot! Verk. 10 Spiele für 444,- DM, u. a. Forsaken, BK, TGO usw., alles mit Verpackung u. Anleitung! Tel. 0421/232099 Nico

Tausche ISS 64 oder Yoshi's Story gegen F-Zero X oder Fighters Destiny. Tel. 02445/7374 fragt nach Alexander

Verkaufe F1 PP für 20,- DM, ISS 64 für 20,- DM, Frankreich 98 für 30,- DM, FIFA 98 für 40,- DM, 1080° für 60,- DM, suche Mario Kart! Tel. 0351/4019545 Niels

Verkaufe/tausche F1 World Grand Prix u. Wave Race für 80,- DM oder tausche gegen Nascar 99. Tel. 0911/739820 bitte rufen Sie erst ab 15 Uhr an.

Verkaufe Turok 2 mit Lösung für nur 550,- DM, Verpackung und Anleitung wie neu. Spiel nur wenig gespielt, also, worauf wartet Ihr noch? Tel. 01711/879499

Turok 2 (engl. uncut) 70,- DM, Buck Bumble 60,- DM, suche WipEout. Tel. 036208/71098

Verk. N64 mit 3 Controllern + Mario Kart + Cruis'n USA + Nagano 98 + F1 Pole Position + Mega Memory Card 400,- DM, verkaufe auch einzeln. Tel. 02841537411 47443 Moers, Henning

Verkaufe Aerofighters Assault, Turok 1, Mario Kart, Cruis'n World, Extreme G 1, Mischief Makers, Lamborghini je 50,- DM. Tel. 0211/763975 Julian

Tausche Banjo-Kazooie gegen Extreme G 2 oder verkaufe für 65,- DM, ruf ab 13 Uhr an! Tel. 02232/34157 Felix

Verkaufe Zelda und Spieleberater für 120,- DM oder tausche gegen F-Zero + Rumble Pak. Tel. 0043/6563-8510 fragt nach Hannes

Verkaufe NBA Pro 98, Wave Race, ISS 64, F1 WGP, suche Turok 1 (uk) und Mario Party, Preis VB, Tausch möglich. Tel. 05194/2088 bitte erst ab 14 Uhr

Suche verzweifelt Shadows of the Empire und Lylat Wars unter 40,- DM. Tel. 02602/16632

Super: Verk. Forsaken (nie gespielt, da doppelt) für 70,- DM, Blast Corps 35,- DM, ISS 64 40,- DM, suche (Kauf/Tausch + DM) ISS 98, FIFA 99, Harvest Moon (GBC). Tel. 0251/624408

Tausche/verkaufe Rogue, Turok 2 (uk), Club-Nintendo-Hefte + div. Sonderausgaben, suche Revenge, HMC, billiges SNES. Tel. 089/1234594 17 bis 19 Uhr

Suche ISS 98, tausche gegen Forsaken und/oder Yoshi's Story, suche auch anderes. Tel. 064222181, Mail: flaterik007@yahoo.de

Verkaufe DKR mit Original-Verpackung 40,- DM oder tausche gegen Body Harvest oder All Star Baseball 99 oder Goemon 2 o. Madden NFL 99. Tel. 038301/61844

Achtung! Kaufe alle N64-Spiele (+ Import) bis 70,- DM! Angebote an: Jörn Steeger, Brokamp 30, 45968 Gladbeck. SMS + E-Mail: +491715701453@sms.debitel.com

Verk./tausche Miss: Imp., Zelda 64 und Bomberman 64 gegen Holy Magic Century und andere Spiele, Preis nach VHB. Tel. 03944/68238 fragt nach Alex

Verk./tausche Lylat W., Ex-G, 1080° o. WG 3D H. (alle 2:1) geg. Beetle Adv. Racing o. FIFA 99 o. Vigilante 8 o. Shooter, verk. auch Warzone. Tel. 089/617870 Daniel

Verk. Rampage WT mit Cheats für 70,- DM, suche Silicon Valley und South Park, Tausch möglich. Tel. 08453/9468 von 14.15 bis 21.00 Uhr, fragt nach Dominik

Verk. Zelda, ISS, Shooter, Banjo-Kazooie u. a., Preise n. Vereinbarung. Tel. 0541/443881

Turok 2, engl. Version + Expansion Pak für 150,- DM, Iggy's Reckin'Balls + Controller Pak 1 MB, Diddy Kong Racing 60,- DM, Lylat Wars 60,- DM. Tel. 05232/65479

Verk. N64, 2 Contr., Memory Card, Banjo-K., ISS 98, Shooter, Zelda, Turok 2 (engl. PAL), alles zusammen für 530,- DM. Tel. 02599/1666 Max

Verk./tausche Lamborghini, NHL 99, NHL 98, 99, ISS 98, 64, Breaka. 98, 99, NBA Court., F1 WGP, Blast, WCW WT, XG, Chess (us), WCA 65,- DM gegen Revenge, Mar. Party, Turok (uk), Turok 2 (uk) ger., Zero X. Tel. 03641/332047

Verkaufe F1 World Grand Prix, Top Gear Rally, Mario Kart, Wave Race je 40,- DM, Zelda 64 für 60,- DM, ruft an! Tel. 07835/8818 Andreas Vogt

Verkaufe Banjo-Kazooie 60,- DM, Gex 64 80,- DM, od. tausche geg. Castlevania, Bust-a-Move, Body Harvest. Tel. 03521/454619 Roland, tägl. ab 15 Uhr

Stop! Verkaufe: V-Rally 64, 1080°, Zelda 64, F1 WGP, Mission: Impossible, Banjo-Kazooie je ab 60,- DM oder zusammen 420,- DM. Tel. Berlin/9359153 fragt nach Alex

Verkaufe SF Rush, Lamborghini, Multi R.C., Mischief M., 40,- DM, Bust-A-Move 2, Hexen, F1 Pole, Blast Corps, Extreme G, SSSV, Cruis'n USA, GT 64, Diddy Kong 50,- DM. Tel. 06029/996910

Tausche/verkaufe Cruis'n USA, 1080°, ISS 64, Yoshi's Story zu je 50,- DM, o. tausche gegen Turok 2, Star Wars R. S., FIFA 99. Tel. 08176/1315 fragt nach Andreas

SUCHE NINTENDO 64

Suche Strategiespiele fürs N64! Preis nach Vereinbarung, ruft an unter Tel. 038203/16431, fragt nach Nico, ab 14 Uhr

Suche Fighters Destiny, tausche gegen Forsaken oder Blast Corps, nur Schweiz! Tel. 071/8915818 fragt nach Rolf

Suche Mission: Imp., tausche gegen Turok 2 (dt. Version) od. F1 WG. Tel. 02236/47104

Suche WCW/NWO und Mario Party. Tel. 07232/8603, Jens Melzig, Weberstr. 30, 75239 Eisingen

Suche N64 Gamebuster, ruft an unter Tel. 055/6123048, fragt nach Ron, bitte nur aus der Schweiz!

Suche das seltene Spiel Clayfighter, Sculpor's Cut und 63 1/3, zahle für jedes 30,- DM. Tel. 02522/6814 Mo-Mi 15-18 Uhr, fragt nach Matthias

Suche 3D-Action-Spiel für N64, Preis nach Vereinbarung. Tel. 07143/32444 Philipp

Suche Wave Race 64 bis 60,- DM. Tel. 08106/358398 fragt nach Alex

Ich suche dringend WCW/NWO Revenge, zahle gut. Tel. 05257/5817 fragt nach Daniel

WCW/NWO WT. für N64 50,- DM. Tel. 08131/321346 fragt nach Markus Lindler, es meldet sich Evi's Backecke

N64-3D-Ego-Shooter, Virtual Pool und N64 Passport Plus, ich zahle bis zu 80,- DM, verkaufe auch ISS 64 für 45,- DM, ruft an unter Tel. 035843/25115 Stefan

Achtung, suche F. Destiny, tausche gegen M. Impossible, 3D-Shooter, Top Gear u. a.! Interesse? Adresse: T. Reichel, Defreggerstr. 4, 12435 Berlin

Suche Beetle Adventure Racing oder WCW/NWO Revenge, tausche auch gegen Mission: Impossible, NBA Courtside oder 3D-Action-Spiel. Tel. 04261/82391

Suche 3D-Action-Spiel für N64, Preis nach Vereinbarung. Tel. 07143/32444 Philipp

Suche Beetle A. R., habe Castlev. od. T2 (engl.) + Spieleber. oder Ego-Sh., verk. Kampfspiel f. GB 20,- Fr., Remy Guillaume, Bleicherweg 7, CH-4102 Binningen

VERKAUFE NINTENDO 64

Verk. Banjo-Kazooie 45,- DM, Cruis'n USA 45,- DM, Game Boy transparent mit Spielen 60,- DM, meldet euch unter Tel. 09944/1399, fragt nach Mario

Verkaufe N64 mit 2 Controllern und mit dem Spiel Super Mario 64 und einem Rumble Pak für nur 250,- DM, die Konsole ist kein Jahr alt. Tel. 04381/5888

Verkaufe 1080° Snowboarding für 50,- DM, Zelda 64 für 65,- DM, F1 World GP für 55,- DM, F-Zero X für 70,- DM, Banjo-Kazooie für 55,- DM, Mission Impossible 60,- DM. Tel. 04381/5888

Verkaufe für Nintendo 64-Adapter DR V 64 mit ca. 60-70 Spielen, z. B. F-Zero X, GT 64, Bio Freaks, Rest zu erfragen, VHB 700,- DM. Tel. 0721/865215

Verkaufe Lamborghini, Mario 64, F-Zero, Extreme G, DKR, F1 PP je 50,- DM, Banjo-Kazooie 60,- DM, HMC 75,- DM. Tel. 09406/3375 fragt nach Sebastian, nur Raum Oberpfalz

Verk. für N64 Forsaken 50,- DM, NHL Breakaway 60,- DM, alles Top-Zustand und mit Verpackung. Tel. 08454/2606

Verk. ISS 64 und Lamborghini je 40,- DM. Tel. 05071/4492, Benjamin Schulz, 29693 Hademstrof

Verk. N-Zone 10/97, 12/97, 1/98, 2/98, 4/98-5/99 + 64 Power 8/9, 11-13, 1/98-5/99 + Total 7/97-6/98, 8/98, 12/98, Hefte gut erhalten mit allen Extras, Preis VB. Tel. 06442/32888

Verkaufe Nintendo 64 mit 2 Controllern, Rumble Pak u. Memory Card für 230,- DM, 7 Top-Spiele wie z. B. FIFA 99, Zelda 64 – günstig zu verk. Tel. 07562/1290

Verk. N64, 1 Pad, Memory Card, Power Rams, Spiele: Zelda, Turok 2, Banjo-Kazooie, F1 World Grand Prix, Wave Race: 350,- DM. Tel. 02205/87775

Verk. Turok, NBA Hangtime je 50,- DM, Glover, Pilotwings je 65,- DM, alle sehr gut erhalten, mit Anl. u. Verp. Tel. 07182/49313 fragt nach Daniel

Verk. N64 + Exp.-Pak + 1 Pad + Rumble + Mem. Card (256k), alles 310,- DM, Spiele: Lamborghini 70,- DM, Banjo 70,- DM, Mission Imp. 70,- DM, Pilot W. 40,- DM. Tel. 07954/8931

Verkaufe Mario 64 für 45,- DM, Yoshi's Story für 45,- DM, Banjo-Kazooie für 50,- DM, F-Zero X für 50,- DM, Game-Boy-Adapter für N64 für 70,- DM. Schreibt an: Jens Fechtner, Adlerstr. 4, 40211 D'dorf

Verkaufe für N64 NFL Quarterback Club 98 (us) 60,- DM, 20-fach-Memory-Card 40,- DM, Game Boy Kamera gelb 55,- DM, alles mit Hülle + Anleitung. Tel. 05221/981655

Servus! Verk. N64 + 15 Spiele + 4 Contr. + Rumble/ + Memory Pak gegen Höchstgebot! NP: 2.280,- DM, Angebote unter Tel. 08151/956312 an Simon (nachmittags), nur Raum München!

Verkaufe Mario 64 (+ Anl. u. Verp.) oder Lylat Wars (+ Anl. u. Verp.) für je 50,- DM oder tausche gegen WCW/NWO Revenge. Tel. 04956/3432

Verkaufe Top 64 Games wie 1080°, Body Harvest, Turok 2, Star Wars R. S., Zelda, 3D-Shooter usw. für je 50,- sFr. Tel. 071/477/1380 Simon – CH

Verkaufe DKR, Extreme G und WWF Warzone für je 55,- DM oder zusammen für 130,- DM. Tel. 08243/1279

Verk. Nagano für 60,- DM, Frankreich 98 55,- DM, Cruis'n World 55,- DM, Turok 2 (uk) 75,- DM und Colin McRae Rally für PSX 55,- DM. Tel. 07971/21684 fragt nach Patrick

F1 World Grand Prix 30,- DM, Mario Party 70,- DM, Mario 64 10,- DM, ISS 20,- DM, NFL Quarterback Club 98 30,- DM, Turok 50,- DM, DKR 30,- DM, Mario Kart 30,- DM. Tel. 0228/9323812

Verk. SFR 40.- Fr., Cruis'n World 45,- Fr. zusammen 75,- Fr., verk. auch versch. NES-Spiele, Preis nach Vereinbarung. Tel. 026/4962381 Patrick, nur CH

Hallo – verkaufe Mischief Makers 60,- DM und NHL 99 für 60,- DM. Tel. 05429/94100

Verk./tausche Mario, Zelda, Mace, Wave Race, International Superstar Soccer 64, Lamborghini, Turok gegen Biofreaks, Zero Hour, Castlevania, Hexen, Extreme G 2, Angelo Henle, Unterer Forst 18, 86911 Diesen

Verkaufe mein Extreme G für 55,- DM, fast neu, ruft an. Tel. 06621/76370 ab 14 Uhr, fragt nach Victor, verkaufe auch noch Kampfspiel für 60,- DM

Verkaufe Turok 1 (engl. Uncut), Star Wars SotE, Forsaken für 70,- DM oder tausche gegen Vigilante 8 (1 zu 1). Tel. 02535/8279 fragt nach Ralf!

Bomberman, Blast Corps, Extreme G, Lamborghini, Snowboard Kids, MRC, Aerofighters Assault, Forsaken 64, Lylat Wars. Tel. 05044/952518 P. n. V.

Turok 1 (uncut), Diddy Kong Racing, Mario Kart, Banjo-Kazooie, International Football, Mission: Impossible, Wave Race, Clay Fighter. Tel. 05044/952518

Verk. für N64 Top Gear Rally, Superm., Star Wars SotE, V-Rally, ISS 98, Banjo-Kazooie, Bomberman, Lylat Wars + Diddy Kong Racing, alles je 50,- DM. Tel. 06747/7897

Verkaufe Zelda O. o. T. 80,- DM und V-Rally 99 70,- DM. Tel. 08133/6020

Turok 2 (uk) 85,- DM, WWF Warzone, Banjo-K., Diddy K. Racing, WCW/NWO je 50,- DM, Bio Freaks (us) + Adapter 90,- DM, Rogue Squadron 75,- DM. Tel. 034907/20020 16-17 Uhr, Stefan

Verk. Zelda 64 70,- DM, Turok 2 65,- DM, FIFA 99 70,- DM, V-Rally 99 65,- DM, Super Mario 64 30,- DM, Lylat Wars 45,- DM und Bomberman Hero, DKR 35,- DM. Tel. 06765/7894, Christian

Verkaufe Turok 2 für 80,- DM oder tausche gegen Turok 2 (engl. PAL-Vers.). Tel. 07131/280333 ab 17 Uhr

N64: 1 Joypad, Rumble Pak, Memory Card, Nagano 98, FIFA 98, Mario Kart, Mario, Wave Race für 400,- DM! Übernehme kein Porto! Tel. und Fax: 07133/17811

Hallo N64-Freaks! Verkaufe div. N64-Spiele, wie z. B. Forsaken, div. 3D-Shooter, Sportspiele und fast neue N64-Spiele zw. 40,- u. 80,- DM. Tel. 02604/8693

Verkaufe Mission: Imp. 70,- DM, Banjo-Kazooie 65,- DM, Pilot Wings 50,- DM oder tausche gegen V-Rally 99, F-Zero X, Goemon 2, ruft unter Tel. 040/55009464 nach 19 Uhr an

Verk. Turok 2 (mit Memory Card) u. Zelda, beide durchgespielt, zu gutem Preis. Tel. 0251/666675

Verkaufe Turok 2 (engl. Version) für 85,- DM und Zelda für 80,- DM, NBA Hangtime und Formel 1 Pole Position für je 45,- DM, ruft an unter Tel. 02642/6384, fragt nach Mehmet

Verkaufe Kampfspiel (Beat 'em Up) 70,- DM, F-Zero X 60,- DM. Tel. 040/6065556

Verk. N64 für 150,- DM mit Joystick u. 1 Spiel nach Wahl, 3 Joystick je 10,- DM, 6 Spiele je 50,- DM, 2 Rumble Paks je 10,- DM, 1 Controller Pak 10,- DM. Norbach, Sebastian, Dammstr. 2, 82069 Hohenschäftlarn

Turok 2 für 70,- DM, DKR für 60,- DM, Bomberman 55,- DM, Fighters Destiny 70,- DM, FIFA 98 75,- DM, Blast Corps 50,- DM, halbe Nachnahme. Tel. 02226/4896 Michael

Nintendo 64, 2 Pads, 2 Memory Cars, 2 Rumble Paks und 6 Spiele (F-Zero X, Frankreich 98, NBA Hangtime, Zelda, ISS 64 und FIFA 98), Preis VB. Tel. 069/50839434

N64 mit 14 Spielen, Turok, Zelda, Star Wars 1, 2, Lylat Wars, 1080°, Banjo-Kazooie, F-Zero X, Miss. Imp., 3D-Action-Spiel, Mario Kart, Extreme G, 2 Controller Paks, 2 Controller, alles zusammen für 1.200,- DM, verkaufe auch einzeln oder tausche. Tel. 02774/70638

Verkaufe für Nintendo 64 Extreme G (mit Cheats) für 50,- DM und Turok 1 (mit Cheats) für 50,- DM. Roland Schumacher, Am Viehtrieb 5, 73432 Aalen

Verkaufe 6 N64-Spiele für einen guten Preis und 1 LX-4-Lenkrad mit Pedal. Tel. 02933/1833 fragt nach Marcel

Top Gear Overdr. 65,- DM, PC: Extr. Assault, Commandos, MDK, Shogo, C. McR. Rally, SotE, Incubation nur zus. für 180,- DM. Tel. 0711/9319704

Ich verkaufe Turok 2, Lylat Wars, Zelda 64, Mario Kart, 1 Spiel 50,- DM, alle für 200,- DM, Daniel Ludewig, Lüdholzstr. 120, 32257 Bünde

Verkaufe 15 N64-Games, wie Banjo-Kazooie, Star Wars Rogue Squadron, 3D-Shooter, Turok 1 u. 2 und viele mehr, je 50,- Sfr. Tel. 071/4771380 – CH Simon

Verkaufe Turok 2 (uk) PAL + Cruis'n World, zus. 100,- DM, org.-verpackt. Tel. 07161/57311 ab 19 Uhr

Verkaufe N64 mit Waverace, SotE, Mario 64, Mission: Impossible und Extreme G, Preis nach Vereinbarung, ruft doch mal an! Tel. 07151/58237 Tim

N64 + 3 Spiele, Mario, Mario Kart, Mischief Makers und Mario-Lösungsbuch! Preis VB 300,- DM. Tel. 06696/7314 fragt nach Matthäus! SNES-Spiel 30,- DM

Achtung! Verkaufe Nintendo 64 mit 2 Playern, Rumble Pak, Memory Card, Multi Racing Championship und Super Mario 64 mit Orig.-Verp. Tel. 038461/66848

Verkaufe N64 mit 3 Contr., Exp.-Pak, Mem-Card, Rumble Pak und 5 Spielen (F-Zero X, Mario, Banjo, Turok

2) für 600,- DM. Tel. 02241/104835

Verk. N64 mit 2 Controllern und 2 Controller Paks und 1 Rumble Pak und 3 Top-Spielen (Turok 2, Forsaken und 1080°) für nur 499,- DM. David Knappek, Pfarrer-Bensheimer-Str. 14, 55129 Mainz

Verk. Wave Race für 50,- DM, verk. für SNES Super Street Fighter 2 u. Star Wing für 45,- DM, Spider Man u. F-Zero für 35,- DM. Tel. 09306/8390 fragt nach Manuel

N64 + 2 Contr. + 2 Mem Paks + Exp. Pak + Rumble Pak + 11 Spiele, alle in Orig.-Verp. nur kompl. FP 900,- DM, vers. Mögl. Tel. 05763/3668 ab 19 Uhr o. Tel. 0172/5356344

Ich verkaufe Clay Fighter 63 1/3 50,- DM, Yoshi's Story 50,- DM und ISS 64 50,- DM. Tel. 02241/312574 Marc Möbius

Verkaufe NHL 99 für 65,- DM, V-Rally für 65,- DM, FIFA 98 für 35,- DM, ruft an! Tel. 0340/8825704 fragt nach Nico

Verk. Super Mario 64 für 50,- DM, F1 World Grand Prix 80,- DM, Banjo-Kazooie 60,- DM, Blast Corps 70,- DM. Tel. 039485/61450 fragt nach Jörg

Verk. ISS 64, Dark Rift, Nagano, NFL Quarterback Club 98, Turok 1 je 45,- DM und FIFA 98 für 55,- DM, tausche gegen Vigilante 8. Tel. 05503/1272

Verkaufe Holy Magic Century (noch ziemlich neu) für 95,- DM, Mission: Impossible für 69,- DM, Preise inkl. Porto + Verp. Tel. 0177/5607734

Stop! ISS 64 50,- DM, 1080° Snowboarding 60,- DM, F1 WGP 50,- DM, Bomberman 64 50,- DM, Banjo-Kazooie 60,- DM, ruft an! Tel. 0681/855529

Verkaufe Pilotwings, Banjo-Kazooie, Mission Imp. für je 50,- DM, Zelda u. R. S. für 60,- DM, ruft dringend an! Tel. 05361/774577

Verk. Turok 2 und F-Zero X für je 75,- DM. Tel. 09822/7841

N64 + 3 Pads Rumble- u. Memo. Pak + 12 Sp. für kompl. 500,- DM o. N64 für 150,- DM u. je Spiel 40,- bis 60,- DM. Tel. 030/6818586 15-18 Uhr, fragt nach Markus

Verk. gut erhaltenes XG 2 für 30 bis 40,- DM und Trident Pro-Pad Controller 35,- DM, Spiel mit Anleitung. Tel. 06258/51868 erst nach 15 Uhr

Verkaufe FIFA 99, Ego-Shooter, Turok 2 (engl.) für je 70,- DM, F-Zero X 65,- DM, 1080° Snowboarding 60,- DM, alle super Zustand! Tel. 04961/72504 Ron

Verkaufe Mystical Ninja für 90,- DM und Yoshi's Story für 45,- DM (beide gut erhalten). Tel. 089/4313360 Benny

Verkaufe/tausche Turok 1 + 2, Mario 64, Wave Race, Blast Corps, Fighters Destiny, Preis nach Vereinbarung. Tel. 07141/63645

Verkaufe Wave Race 45,- DM, Nagano W. O. 40,- DM, Banjo-Kazooie 70,- DM und Super Mario für 45,- DM, ruft an unter der Tel. 09482/3328 und fragt nach Markus

Verkaufe Cruis'n World für 40,- DM. Tel. 035601/22094

N64: Banjo 50,- DM, MRC 35,- DM, Amiga 500! 21 Originale mit Anleitung à 10,- DM, alle 100,- DM, Disk-Boxen 10 Stück à 8,- DM, alle 50,- DM. 02203/292868 tägl ab 17 Uhr

Super Soccer 40,- DM, Super Mario 45,- DM, Star Wars 55,- DM, Aerofighters Assault 49,- DM, Wave Race 30,- DM, FIFA 45,- DM, Bomberman 35,- DM, Zelda 70,- DM, Action-Spiel 70,- DM, Lylat Wars 55,- DM, Star Wars 2 70,- DM, Verh. mögl. Tel. 04281/5453

Verk. Turok 2 (uk) + Rumble Pak für 110,- DM, tausche auch gegen neue Spiele, ich suche ein billiges Expansion Pak. Tel. 07072/8604 fragt nach Kevin

Verkaufe Zelda 80,- DM, Turok 2 85,- DM und Mario Party, erst 1 Monat alt, 85,- DM. Tel. 02842/30994

Hi! Verkaufe supergünstig Lylat Wars, WipEout 64 oder Hexen 64, alle Spiele in fast ungebrauchtem Zustand, ruft an unter Tel. 0172/8577160

Verk. Mario 64, Wave Race, Blast Corps, Bomberman 64, Star Wars R. S., 30,- bis 40,- DM. Tel. 0351/2524304 fragt nach Stefan

Achtung! Verkaufe über 20 Top-Titel! U. a. WipEout 64, Tetrisphere, Forsaken, Miss.: Impos., Glover, V-Rally usw. Tel. 0172/4176972 ab 17 Uhr, nur Vorkasse

Verk. Turok 2 (incl. Anl. und Verp.), deutsche Version, wie neu! 55,- DM. Tel. 02151/770539 Michael

Verkaufe Yoshi-Funpack! Zu 100% o.k. (incl. Poster, Sammelkarten, offiz. Spieleberater + N64-Spiel wie neu) 75,- DM. Tel. 0345/5230154, schnell anrufen!

Tausche NBA Jam 99 gegen andere N64-Spiele. Tel. 035971/56442 nach 18 Uhr, fragt nach Erik

Verkaufe N64 mit 2 Controller und 6 Spiele, wer es kauft, bekommt Gratisgeschenk: 3 Spiele ohne Packung, ruft an! Tel. 04753/8288 fragt nach Mario, nur im Inland

Mario Kart, Diddy, XG, Top G. O., FIFA 98, ISS 98, Body Harvest, F1 WGP, Cruis'n USA, NBA, Goemon, Sub-Zero, Wetrix, Nagano, Ragukakids, Silicon V. Tel. 06081/962203

TAUSCHE NINTENDO 64

Tausche NBA Live 99 mit Anleitung gegen 1080° Snowboarding, bitte ruft an unter Tel./Fax: 07032/74337 fragt nach Tim

Starshot gegen 1080°, F-Zero X, WipEout, F1 Grand Prix, Forsaken, Star Wars RS, V-Rally, Mario Party oder WCW/NWO. Tel. 05361/24150 Timo

Tausche ca. 15 N64-Spiele, z. B. Silicon Valley, All Star Baseball, F1 WGP, Mission Imposs. und viele mehr, suche fast alles. Tel. 0171/1815399

Tausche Lylat Wars, Bomberman 64, Zelda, Wave Race 64, Mario Kart 64 gegen 3D-Action-Spiel, Mission: Impossible, Turok 2 (engl. PAL). Tel. 05247/2319

Tausche Madden Football + Lamborghini gegen NHL 99, Super Mario 64 + Mischief Makers gegen WCW/NWO Revenge. Tel. 08063/83737

Aerofighters Ass., Forsaken, Space Station Silicon Valley oder H. Magic Cent., geg. WipEout 64, Shooter, Gex 64 oder Virtual Pool. Tel. 0791/4992349

Verk./tausche Mario 64 30,- DM, Rampage W. T. 40,- DM, Nascar 99 70,- DM, Aero Gauge 30,- DM, Controller Pak 20,- DM, Rumble Pak 25,- DM, suche Star Wars 2. Tel. 02761/61988

T. N64 mit 2 Playern u. 11 Spiele gegen PlayStation mit 2 Playern u. 11 Spiele + Mem. Card. Tel. 03935/211558 erst ab 15 Uhr, fragt nach Hubertus

Habe Zelda, würde gegen Mario Party tauschen, wer will? Tel. 089/8127364 München

Ich tausche mein Banjo-Kazooie gegen Zelda, Turok 2, WWF Warzone, WCW/NWO Revenge. Tel. 036645/21333 Jan, ab 15 Uhr

Habe Turok 2, Forsaken, NFL QBC 99, NBA Live 99 und F-Zero X, suche Beetle A. R., V-Rally, MMT, FIFA 99, Top Gear Overd. Tel. 0931/571169 ab 14 Uhr

Tausche Zelda 64 gegen Turok II (D, PAL), alles mit Anleitung und Verpackung. Tel. 0371/311692 fragt nach Lars, ab 16 Uhr

Tausche N64 mit 6 Spielen (Zelda, Mission: Impossible, Turok 2), 2 Contr., 1 Controller Pak gegen gleichwertige PSX. Tel. 0621/441335

Hallo, ich tausche Nascar 99 gegen Micro Machines 64 Turbo oder verkaufe NHL 99 für 70,- DM, mit Verpackung und Anl. Tel. 05429/380 fragt nach Henning

Tausche V-Rally, Extreme G, Top Gear O. gegen Star Wars R. S., Vigilante 8 od. F1 Racing Sim. 2. Tel. 03573/797067 Robert, biete außerdem 3D-Action-Spiel.

Habe Zelda, würde gegen Mario Party tauschen, wer will? Tel. 089/8127364

Tausche Starshot + Space Station (gut erhalten) gegen Holy M. C. (von Dir 40,- DM). Tel: 06763/7141 14 bis 19 Uhr. Jakob, bitte am besten Inland!

Tausche NFL Quarterback 98, Mace Dark Age oder WWF Warzone gegen NBA Live 99, 1080° oder Banjo-Kazooie. Dirk Fröchling, 54619 Lichtenborn

Hi Leute, ich tausche DKR, Banjo-Kazooie, Turok 1 und Zelda gegen FIFA 98, FIFA 99, Frankreich 98 und Rogue S. Tel. 03344/2304 fragt nach Tim, 17 Uhr

Tausche Turok 2, NHL 99 gegen FIFA 99, Southpark, Buck Bumble, Starshot, Rush 2. Tel. 06554/600 Dirk

Tausche Body Harvest oder V-Rally gegen FIFA 99 oder Rogue Squadron, XG 1 oder Turok 1 gegen Rampage World Tour oder Glover. Tel. 09185/5369 Heiko

Verkaufe WWF Warzone für 60,- DM o. Turok 2 für 75,- DM, fast neu, oder tausche gegen Castlevania, Star Wars Racer, NHL 99, FIFA 99. Andreas Vordermayer, Hohenbergham 12, 83413 Fridolfing

Tausche NFL Quarterback 98, Mace Dark Age, WWF gegen NBA Live 99, 1080°, Banjo oder Bio Freaks, tausche Turok 2 gegen Castlevania. Tel. 06554/1011

Tausche Turok 2 gegen F-Zero X, Turok in Top-Zustand, mit Paßwörtern. Tel. 0041/628734104 fragt nach Alexander

Tausche Snowb. K., Fighters Destiny, FIFA 98 und HMC + Controller Pak gegen Vigilante 8, Bio Freaks, WCW Revenge o. verk. f. je 60,- DM. Tel. 09343/58120

Turok 2 gegen Star Wars Rogue Squadron. Tel. 03586/300912 fragt nach Patrick

Suche Turok 2 (engl.) tausche gegen die dt. Turok-2-Version. Tel. 02776/7716

Tausche Turok 2 o. Zelda, B.C. gegen 1080°, Micro M., WCW vs. NWO R., Kampfspiel, NBA Live 99 oder T2 für 65,- DM. Tel. 05945/1033 Henning

Tausche Turok 2, deutsche Version, gegen Turok 2, englische Version. Tel. 02776/7729

SUPER NINTENDO

Verk. Super Nintendo + 2 Controller + Super R-Type + Super Tennis + Axelay + F-Zero + Super Mario World für 150,- DM, oder alles einzeln zu verk. Tel. Leipzig/2127110

Super Nintendo mit 18 Spielen, 2 Controller und 1 Asci-Pad, Maus + Pad, Scart- und Antenneneingangskabel, wie neu! VB 500,- DM. Tel. 02663/4110

SUCHE SUPER NINTENDO

Suche Breath of Fire 1 + 2, Tetris und Dr. Mario und andere Rollenspiele (PAL und amerikanisch NTSC), nehme alles auch ohne Packung. Tel. 0431/790816

Final Fantasy 1-6, Rock 'n' Roll Racing, Lufia 1, Soulblazer, ich kaufe nicht über 30,- DM. Tel. 06543/9035 3 bis 8 Uhr

VERKAUFE SUPER NINTENDO

Verkaufe SNES mit 23 Spielen (Mario Paint, Super Metroid, Mario Kart, Top Gear 2 usw.) + 1 Super Game Boy für 600,- DM. Tel. 05351/32784

Verk. Asterix & Obelix 50,- DM, Zelda + Spieleber. 50,- DM, Yoshi's Island + Spieleber. 60,- DM. Tel. 05241/59281 fragt nach Stefan

Verkaufe SNES mit 2 Pads und 11 Spielen (Zelda, F-Zero, DKC usw.), guter Zustand, für 300,- DM. Tel. 0202/720280

SNES mit 12 Spielen + S. GB + 2 Controller zu verkaufen (Secret of Mana, Lufia, Zelda, Harvest Moon), Preis n. Vereinb. Tel. 089/27312141

Super Nintendo + Mario Kart + Donkey Kong 1 + NHL 95 + Road to the Top + Gooftroop + 2 Player 299,- DM. Sascha Esler, Wolfskuhle 8, 32469 Petershagen

Stop! Suche Final Fantasy 3 (us) und Kirby's Dream Land 3 (us), zahle gut! Verkaufe für GB Wario Land 2 40,- DM. Tel. 034491/23539 Enrico

Verkaufe Super Nintendo mit 3 Spielen (F-Zero, International Super Star Soccer, Dr. Mario und Tetris) + Super Game Boy für 200,- DM nach VB. Tel. 06023/999802

Verkaufe Super Street Fighter II 55,- DM, Super Soccer 30,- DM. Tel. 038722/20400 fragt nach Mathias

GAME BOY

SUCHE GAME BOY

Suche Mega Man 5 auf Game Boy, zahle 40,- DM, schreibt an R. Dilmen, Lange Gasse 50, 73312 Geislingen

VERKAUFE GAME BOY

Game Boy: Kirby's Dreamland 25,- DM, Kirby's Dreamland 2 30,- DM, Tetris 20,- DM, Mario und Yoshi 25,- DM, Asterix 30,- DM, WWF 2 25,- DM, Fortress of Fear 30,- DM, Lupe 10,- DM. Jens Fechtner, Adlerstr. 4, 40211 Düsseldorf

Mit Adapter und 6 Spielen, z. B. Turok 2 oder Godzilla, für 200,- DM, also ruft mich unter Tel. 030/6562905 an und fragt nach Marianus

Verk. GBC für 100,- DM oder den Meistbietenden, suche auch FIFA 99 für das N64, ruft an! Tel. 0335/6801882 fragt nach Axel

Verkaufe Game Boy Pocket mit 11 Spielen. Tel. 0251/2302991 fragt nach Dennis

Verkaufe Game Boy Pocket mit 7 Spielen 120,- DM. Andreas Radek, Schwandorfer Str. 39, 78879 Neuhausen ob Eck

CLUBS

Jetzt Mitglied im Cheater Club werden! Mtl. Clubheft u.v.m., kostenlose Infos beim Cheater Club, H.-Allmers-Str. 22, 26721 Emden

Club 64 sucht Mitglieder, Magazin, Treffen, Briefe usw., kein Club-Beitrag, Zeitung incl. Porto nur 3,- DM. Marc Hesselmans, Amadusweg 1A, 47638 Straelen. Tel. 02839/693

F.R.E.A.K.'s Club sucht Mitglieder, monatlich erscheinendes Heft „Hardkore" für nur wenig Beitrag. Christian Bauer, Hirschberger 12, 95615 Marktredwitz

SONSTIGES

Verkaufe NES mit 2 Controllern, Joystick, Pistole und 29 Spielen für 450,- DM. Tel. 06205/923799 Jens Voigt

Ich verkaufe Videos von N64-Spielen 10,- DM, und ihr wißt, was ihr kauft, Fehlkäufe sind somit unmöglich. Infos: Tel. 07261/5641 Rene verlangen

N64-, GBC- & Dolphin-News im Nintendo News-Express! 2x im Monat! Gratis (1,10 DM Porto) bei S. Lehmann, Enkenb. Weg 25, 12559 Berlin. E-Mail: stelen@gmx.de

Game-XX-Videospiele-Börse Berlin 3. 11.6., 4. 22.8., 5. 3.10, 6. 5.12.99, Game-XX-Hotline (Infos, Tische). Infos: Tel. 030/6858756 tägl. 18-21 Uhr

Die Welt der Spiele auf eurem Handy-Display? Einfach mit dem D2-Handy die 0172/227700 anrufen, die 900 eingeben und dann die 90005158! Preis: SMS

SUCHE SONSTIGES

Suche Club-Nintendo-Ausgaben von Heft 1/89 (noch Play Nintendo) bis Heft 3/92 in gutem Zustand! Ich zahle 15,- bis 150,- DM Porto Heft. Adresse: Sven Schröter, Hugo-Haase-Str. 5, 06536 Rossla. PS: Los! Schreibt, Fans!!

Suche N-Zone-Ausgaben 1-11 in gutem Zustand für 320,- ATS, meldet euch (in Österreich) unter Tel. 0676/3665931 (Sa + So, 9-18 Uhr) Roland Peissl

Suche NES, Virtual Boy und für beide Systeme Spiele und Zubehör. Tel. +43/699/10290988 oder An der Königswiese 8A/10, A-2340 Mödling

VERKAUFE SONSTIGES

Verkaufe Spiele für N64 (z. B. Rampage WT, Body Harvest u.v.m.), Spiele für PSX (Prügelspiel, BAT 2 u.v.m.), Spiele für SNES (A&O, Prügelspiele u.v.m.), Spiele für NES (ca. 12 Stück), Zubehör für N64, PSX, SNES, verk. auch SEGA MD + 5 Games. Tel. 09441/10992, E-Mail: lui@otelo-online.de

Verk. N64 + 11 Games (WCW Rev., WWF Warz., Zelda, Rampage WT u.v.m.) für nur 950,- DM (NP 2.000,- DM), PSX mit 6 Games für nur 420,- DM und NES mit 14 Games (Zelda 1+2, Paperboy, Mario 1-3 u.v.m.) Preis n. VHB, alle Konsolen sind mit viel Zubeh. Tel. 09441/10992 oder E-Mail lui@otelo-online.de

Verkaufe N64-, Mega-Drive-2- und Super-NES-Spiele wie z. B. Extreme G, Mace: The Dark Age, Super Mario 64, Mario Kart, ISS 64, Lylat Wars + Rumble Pak, 1080° Snowboarding, Banjo-Kazooie (alles N64) Mega Drive + 6 Spiele, Mega Man X, Asterix und Obelix (Super-NES), Preise VB. Marc Sodermanns, Hegelstr. 32, 53177 Bonn

Achtung, verkaufe mehrstündiges Videotape der Viedeospielemesse E3 aus Los Angeles für nur 19,- DM. Anrufen + informieren unter Tel. 07191/66779 ab 19 Uhr

Verkaufe Super Nintendo, 2 Controller, 4 Spiele und einen Super Game Boy, über den Preis werden wir uns einig, ruft an! Tel. 089/469487 fragt nach Andi

Achtung, Sammler! Verkaufe alle N-Zone-Ausgaben (Nr. 1-25) in Top-Zustand, nur komplett für 100,- DM. Tel. 04921/20602

Verkaufe Total!-Hefte 8/95 bis 2/99 und 4 Total!-Sonderhefte für nur 140,- DM. Tel. 07033/6130

TAUSCHE SONSTIGES

Tausche Saturn-Konsole m. zahlreichen Spielen geg. N64 m. Spielen. Tel. 09922/6756

Von Lesern für Leser

LESERTIPS

Ich hatte schon befürchtet, daß euch die sommerlichen Temperaturen davon abhalten, weiterhin brauchbare Tips zu schicken. Fast 100 Einsendungen erhielten wir jedoch bis Redaktionsschluß, die auf ihre Tauglichkeit hin überprüft und für diese Seite ausgewählt wurden. Viel Spaß, ihr Zocker!

Werner Spachmüller

LESERTIPS
Solltet ihr eigene Tips & Tricks herausgefunden haben, dann schickt sie uns!
Natürlich werden sie bei Abdruck honoriert, gebt deshalb gleich eure Bankverbindung und Adresse an!

Schickt eure Cheats & Codes an die
COMPUTEC MEDIA • Redaktion N-ZONE
Kennwort Lesertips • Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg
oder an: **wrspachmueller@computec.de**

Star Wars Episode I: Racer (D)

Um die Cheats zu aktivieren, müßt ihr ein neues Spiel in einem leeren Speicherstand starten. Gebt nun euren Namen, Initialen usw. im Turniermodus noch nicht an. Haltet die Z-Taste gedrückt und benutzt die L-Taste, um die Buchstaben einzugeben. Wenn ihr alles richtig macht, erscheinen links unten im Bild die ausgewählten Buchstaben und Paßwörter. Wenn das Wort komplett eingegeben ist, auf „End" gehen und den Cheat mit der L-Taste bestätigen. Danach könnt ihr noch eure Namenskürzel wie gewohnt eingeben und abheben. (Falls ihr bereits alle Speicherplätze vergeben habt, könnt ihr diese bei der Speicherplatz-Auswahl mit der Taste C-Oben wieder löschen.)

Unbesiegbar	RRJABBA
Gespiegelte Strecken	RRTHEBEAST
Verwandelt Mars Guo in Jinn Reeso	RRJINNRE
Dual-Controller-Option (zweiten Controller in Port drei!)	RRDUAL

Frank Klatt

NBA Jam 99 (D)

Für einen großen Ball drückt ihr einfach folgende Kombination während des Spiels: L, L, C-Links, L, L, C-Oben, L, L, C-Rechts, L, L, C-Unten, Z

WCW Nitro (US)

Im Options- oder Select-Mode-Screen folgende Tastenkombinationen eingeben:

17 Ringe freischalten
C-Links, L, C-Rechts, R, Z
Alle Wrestler freischalten
4mal C-Rechts, 4mal C-Links, 4mal R, 4mal L
Für große Köpfe
7mal L, R, Z
Für große Köpfe, Hände usw.7mal R, C-Rechts und Z

Simon Malezk

Mission: Impossible (D)

Hier ein Cheat, wie Ethan Hunt sich durch die Geheim-Missionen mit unsterblicher Energie durchmogeln kann:
Man muß einfach folgende Tastenkombination im Levelauswahl-Bildschirm eingeben (siehe Bild) und danach eine beliebige Mission starten:
C-Rechts, Z, C-Unten, C-Unten, R

Marius Grathwohl

Herzlichen Dank! Kay Christian Aberle – Max Bader – Matthias Bahlmann – Horst Baier – Daniela Bareis – Steffen Bauer – Arifa Bekic – Richard Bliggenstorfer – Petra Bockwinkel – Jonas Böhler – Andy Börner – Mario Böttcher – Dominik Braun – Reinsch Cedric –Marco Dalcin – Fabio De Aguiar – Martin Dederke – Sven Del-Sole – Sascha Dietrich – Michael Dietrich – Horst Dünkel – Andre Elfers – Stefan Fendl – Andreas Ferrara – Robert Försterling – Muammer Geme – Matthias Gierlinger – Ralf Giese – Remy Guillaume – Tobias Hagen – Namli Hakan – Christian Heise – Dominik Isen – Matthias Jägle – Rene Junghans – Peter Jüstel – Mirko Kasparek – Andreas Kiehl – Tim Kliewer – Markus Kluge – Tim Knappich – Marco Knobel – Sebastian Ködel – Marcus Konietzko – Christian Körner – Stephan Kramm – Andreas Kreidenweiß – Christoph Kueschnig – Dennis Ledergerber – Florian Leich – Thorsten Matthies – Alexander Mittorer – Björn Mokenthin – Tobias Mölter – Christian Müller – Nico Naumann – Herrmann Novak – Michael Orth – Max Panknin – John Patrick – Benjamin Pätzold – Christopher Pelz – Remo Peretti – Lubosz Podeszwa – Andreas Präg – Sascha Quade – Korbinian Rehm – Benjamin Reuter – Sebastian Rigling – Rieg Rodig – Robert Rödl – Manuel Rodrigues – Phillipp Ruschke – Thomas Ruthsch – H. Schellenberg – Heiko Schleifer – Tim Schmidt – Martin Schneider – David Schrader – Mike Schreiber – Linus Schumacher – Marcus Sicker – Alexander Sieber – Michael Stempfle – Johannes Stett – Sascha Tonzuik – Andreas Trapper – Daniel-Dieter Ullrich – Tamer Uzun – Andreas Wachtendorf – Sascha Walser – Cedric Wehli – Lorenz Weise – Alexander Welke – Stephan Wendland – Thusiyantan Yoganayagam – Roland Zanella

SO ERREICHST DU UNS

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA, N-ZONE
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Fax: 0911/2872-200
E-Mail: nzone@computec.de

Anschrift des Abo-Service:
Abo-Betreuung Nürnberg
COMPUTEC MEDIA
Postfach 900201
90493 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:
09 11-28 72-1 50

Service-Fax:
09 11-28 72-2 50

Zentrale Abo-Nummer:
01 80-5 95 9506

Abo-Fax:
01 80-5 95 95 13

Abo-E-Mail:
computec.abo@dsb.net

Vorstand
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger, Oliver Menne

REDAKTION

Chefredakteur:
Hans Ippisch (V.i.S.d.P.)

Redaktion:
Assistenz: Werner Spachmüller
Redaktion: Florian Brich, Marco Marzinkowski, Michael Pruchnicki, Jens Quentin
Tips & Tricks: Jonathan Eves
Bildredaktion: Albert Kraus
UK-Korrespondent: Derek de la Fuente
Freie Mitarbeiter: Takeo Apitzsch, Oliver Preißner

Layout:
Alexandra Böhm, Petra Dittrich-Hübner, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Christian Harnoth, Nero A. Kaiser, Albert Kraus, Christina Sachse, Hans Strobel, Gisela Tröger (Grafisches Konzept)

Lektorat/Schlußredaktion:
Margit Koch

Textredaktion:
Michael Ploog

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen:
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg
Telefon: 0911-2872-143
Fax: 0911-2872-240
E-Mail: carudolph@computec.de
Website: www. computec.de
Es gelten die Media-Daten Nr. 12 vom 1.11.98

Anzeigenberatung
Wolfgang Menne -144
Jens Klüver -348

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer -140

Online-Werbeflächen:
Susanne Szameitat -142

Anzeigenassistenz:
Ina Schubert -346

Anzeigenmarketing:
Monika Fleenor -345

Assistenz der Anzeigenleitung:
Claudia Rudolph -143

Anzeigenleitung (V.i.s.d.P.):
Thorsten Szameitat -141

VERLAG

Verlagsleiter:
Roland Bollendorf

Produktionsleitung:
Martin Closmann

Werbeabteilung:
Martin Reimann (Leitung), Sandra Wendorf, Hans Fauth

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:
Klaus-Peter Ritter

Abonnement:
N-Zone kostet im Abonnement DM 46,- für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland DM 70,-)

Abonnementsbestellung Österreich
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 0 62 46-88 20, Fax: 0 62 46-8 82 52 77
E-Mail: eebner@pgvsalzburg.com
Abonnementspreis für 12 Ausgaben: öS 348,-

Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost:
N-Zone wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433-8424
VKZ B 43739

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:
GAMES AND MORE | eGames | PC ACTION | MCV | DREAMZONE | SEGA DREAMCAST | PlayStation GAMES

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage I. Quartal 1999 81.215 Exemplare

KLEINANZEIGEN-COUPON

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von N-Zone den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

❑ Suche ❑ Verkaufe ❑ Tausche ❑ Nintendo 64 ❑ Super Nintendo
❑ Game Boy ❑ Clubs ❑ Sonstiges

Private Kleinanzeigen: maximal vier Zeilen mit je 35 Buchstaben inklusive Absender. Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ❑ in bar / ❑ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Name

Datum Unterschrift

Anschrift

Schickt eure Kleinanzeigen an:
COMPUTEC MEDIA, N-ZONE, Kleinanzeigen, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg

Achtung, Inserenten! Bedenkt bitte, daß zwischen Einsendetag und Veröffentlichung mindestens vier Wochen liegen! Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für folgende Rechtsgeschäfte. Schickt Kleinanzeigen nie zusammen mit anderer Post, sondern einzeln.

SPIELE-HOTLINES

Tips & Tricks, sonstige Fragen zu Spielen:

Hersteller/Vertrieb	Telefon	Wann?
Acclaim	089-32940600	Mo., Mi., Fr. 14°°-18°°
Activision	0190-510055	Mo.-Fr. 16°°-18°°
Electronic Arts	02408-940555	Mo.-Fr. 10°°-12°° und 14°°-17°°
GT Interactive	01805-254391	Mo.-So. 15°°-18°°
Hasbro Interactive	0180-5202150	Mo.-So. 15°°-20°°
Infogrames Deutschland	0190-510550	Mo.-Fr. 11°°-19°°
Konami	069-95081288	Mo.-Fr. 14°°-18°°
Mindscape	0208-99924124	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Nintendo	060-26940940	Mo.-Fr. 13°°-19°°
Psygnosis	069-66543400	Mo.-Fr. 9°°-19°°
Softgold	02131-965111	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Take 2	0180-5304525	Mo.-Fr. 10°°-17°°
Ubi Soft	0211-3380030	Mo.-Fr. 9°°-17°°
Virgin	040-89703333	Mo.-Do. 14°°-18°°

Ab 28.7.99 am Kiosk

POKEMON-SPECIAL

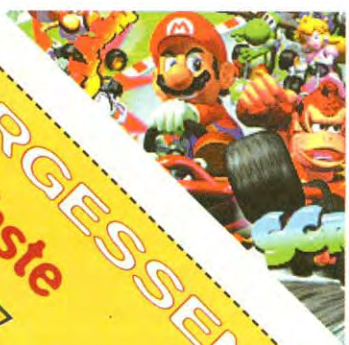
Wenn die Import-Tests von Pokemon Stadium 2 und Pokemon Snap euer Interesse geweckt haben und ihr noch mehr Appetit auf die japanischen Kultcharaktere bekommen habt, dann ist die nächste Ausgabe für euch wie maßgeschneidert. Florian Brich fühlt der Legende auf den Zahn und informiert euch über die Deutschland-Pläne von Nintendo.

CASTLEVANIA 2

Horror- und Castlevania-Freunde aufgehorcht: Die legendäre Serie um den Clan der Belmonts und den finsteren Graf Dracula findet ihre Fortsetzung viel früher als angenommen. Derzeit werkelt Konami bereits eifrig an einem Nachfolger, der auf einer überarbeiteten Engine des Vorgängers basiert und einen packenden, neuen Plot zu bieten hat. Entsteht mit Castlevania 2 ein Meilenstein im Genre? Wir präsentieren euch die ersten Bilder und enthüllen die interessantesten Fakten.

Weitere Themen der nächsten Ausgabe!

- *Im Test: The New Tetris*
- *Im Test: Superman*
- *Im Test: Monster Truck Madness 64*
- *Angespielt: Gex: Deep Cover Gecko*
- *Komplettlösung: Star Wars: Racer*
- *Riesenposter*



NICHT VERGESSEN!
Die nächste N-ZONE erscheint am 28.7.99!

Achtung! Dies ist ein Merkzettel und kein Gutschein!

Was wird gespielt bei...

Harald Ebert

Harald Ebert (30) ist Special Service Coordinator bei Nintendo of Europe.

1. Was spielen Sie im Augenblick?
Zur Zeit bin ich damit beschäftigt, auf dem N64 die Rebellen im Kampf gegen das Imperium zu unterstützen, indem ich die drei Star Wars-Spiele *Shadows of the Empire*, *Rogue Squadron* und *Episode 1: Racer* – teilweise zum dritten Mal – durchspiele.

2. Was gefällt Ihnen an diesen Spielen?
Mit diesen tollen Action-Spielen stimme ich mich bereits für den kommenden neuen Kinofilm ein.

3. Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre Alltime-Favoriten und warum?
Die *Zelda*-Serie – *Zelda – A Link to the Past* (Super Nintendo), *Zelda – Link's Awakening* (Game Boy Color) und selbstverständlich *Zelda: Ocarina of Time* (Nintendo 64). Bei diesen komplexen Spielen gefällt mir einfach alles. Selbst wenn man sie erfolgreich beendet hat, entdeckt man im Spiel immer wieder etwas Neues. Ich finde es unglaublich, daß Links geistiger Vater, Herr Miyamoto, sich jedesmal selbst übertrifft.

4. Was gefällt Ihnen am Nintendo 64 am besten?
Am besten finde ich die Möglichkeit, sich im Spiel völlig frei und flüssig in einem dreidimensionalen Raum bewegen zu können – und dies alles ohne Ladezeiten. Vor Erscheinen des Nintendo 64 hatte ich mir so etwas in dieser Art nicht vorstellen können.

5. Welche 64-Bit-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?
Mein erster Wunsch ging mit *Command & Conquer* bereits in Erfüllung. Ansonsten hoffe ich, zukünftig auf dem Nintendo 64 unsere Heldin Samus Aran durch die unheimlichen Welten von *Metroid* begleiten zu können.

6. Mit welchen Video- oder Automaten-Games begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?
Das begann Anfang der 80er Jahre mit den ersten Heimkonsolen, bei deren Spielen man lediglich einen Balken über den Bildschirm bewegen konnte. Fasziniert war ich etwas später von den Klassikern, wie z. B. *Donkey Kong*, *Space Inavders*, *Galaga/Galaxian* und *Missile Command*.

7. Welches Spielgenre bevorzugen Sie generell und warum?
Ich bevorzuge Rollen- und Strategiespiele, da man bei dieser Spielart meist sehr lange zu knabbern hat und dabei nicht nur Geschicklichkeit gefragt ist. Es macht mir Spaß, in aller Ruhe irgendwelche dunklen Höhlen zu erforschen oder knifflige Rätsel zu lösen. Speziell die Atmosphäre bei den Abenteuerspielen finde ich fesselnd, zumal ich bereits in Jugendzeiten begeisterter Brett-Rollenspieler war. Durch die Videospiele bietet sich nun die Möglichkeit, jederzeit fantastische Rollenspiel-Abende bequem zu Hause zu erleben und das Ganze nicht nur mit Papier und Bleistift, sondern mit einer tollen Grafik.

8. Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie generell und warum?
Es fällt mir schwer, hier eine Entscheidung zu treffen, da es auf dem Nintendo 64 mittlerweile viele geniale Multiplayer-Spiele gibt und ich mich generell für fetzige Mehrspieler-Wettkämpfe begeistern kann. Um mich letztendlich doch festzulegen, ist *Mario Kart 64* einer meiner Favoriten, da dieses Spiel immer riesigen Spaß bereitet, egal ob die Mitspieler Anfänger oder Profis sind.

9. Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?
Aufgrund der vielen tollen Spieleankündigungen auf der E3 stehen den Nintendo-64- und Game-Boy-Color-Besitzern in diesem Jahr aufregende Spielestunden bevor.

Sammelkarte 89

Tips & Tricks

N-ZONE

Star Wars – Episode 1: Racer

WORUM GEHT'S?

Fulminanter, futuristischer Racer, der die Faszination der Rennsequenzen aus dem gleichnamigen Film perfekt einfängt und durch die genialen Sprachsamples eine beeindruckende Atmosphäre erzeugt.

Cheats:

Startet zur Eingabe der Kombinationen ein neues Spiel in einem leeren Speicherstand. Haltet die Z-Taste gedrückt und benutzt den L-Button, um die Buchstaben einzugeben. Unten links im Bild erscheinen die ausgewählten Buchstaben und Kombinationen. Wenn das Wort komplett eingegeben ist, müßt ihr auf „End" gehen und den Cheat mit der L-Taste bestätigen. Nun gebt wie gewohnt eure Namenskürzel ein.

Unbesiegbar: RRJABBA

Gespiegelte Strecken: RRTHEBEAST

Verwandelt Mars Guo in Jinn Reeso: RRJINNRE

Doppelte Analogsteuerung (der zweite Controller muß im dritten Port angeschlossen werden): RRDUAL

Gegner beleidigen:
Wollt ihr vor dem Rennen eure Kontrahenten so richtig schön in Rage bringen? Nichts leichter als das – haltet hierzu im Hauptmenü vom Turniermodus die Z-Taste gedrückt und startet dann mit dem A-Button das Rennen. Nun erwartet euch ein kleines Rededuell, bei dem euer auserwählter Pilot einen Gegner in Grund und Boden redet.

Sebulba´s Pod-Racer:
Um mit dem Pod-Racer von Sebulba fahren zu können, müßt ihr (einfach?) nur das letzte Rennen gewinnen.

Turbo-Start:
Zum Beginn des Rennens sagt der Ansager „3...2...1". Bevor er „1" sagt, müßt ihr den Analogstick nach oben und die A-Taste drücken. Wenn dies mit dem richtigen Timing ausgeführt wurde, wird euer Pilot schreien.

Steuerung

- Nicht belegt
- Kameraperspektive ändern
- Nach rechts kippen
- Nach links kippen
- Rückansicht
- Beschleunigen
- Bremsen
- Spiel pausieren
- Z: Driften
- Lenken
- L: Streckenübersicht
- R: Reparieren (einmal), Waffen abfeuern (zweimal drücken)

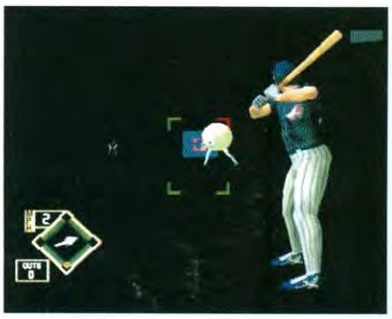
Sammelkarte 88

Tips & Tricks

N-ZONE

All-Star Baseball 2000

Neue Cheats

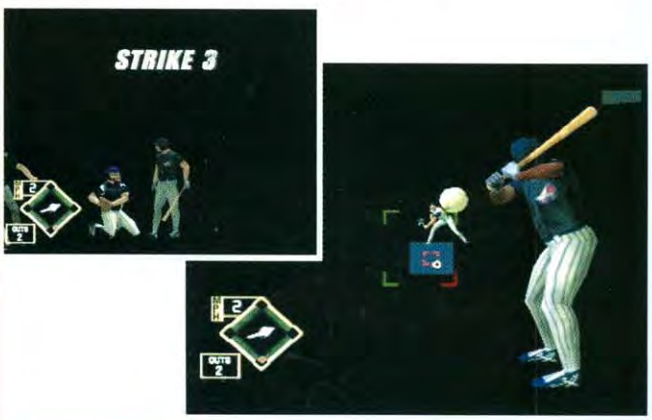


Große Bälle:
Gebt im Cheat-Menü **BCHBLKTPTY** ein.

Umfassende Dunkelheit:
Damit bis auf die Spieler alles dunkel wird, müßt ihr im Cheat-Menü **WTOTL** eingeben.

Verzerrungs-Modus:
Wenn ihr im Cheatmenü **MYEYES** eingebt, könnt ihr eine merkwürdige Optik „genießen".

Schneller laufen:
Haltet für ein erhöhtes Tempo beim Laufen die Z-Taste gedrückt.



Sammelkarte 91

Tips & Tricks

N-ZONE

Glover

WORUM GEHT'S?

Glover ist ein witziges 3D-Geschicklichkeitsspiel, bei dem ihr mit einem Handschuh einen Ball sicher durch zahlreiche Spielstufen führen müßt. Nach einer gewissen Eingewöhnungszeit kann speziell die gefällige Steuerung überzeugen.

Cheats:

Pausiert das Spiel und gebt mit den C-Knöpfen folgende Cheats ein.

Portale öffnen: Oben, rechts, rechts, unten, links, unten, oben und rechts.

Unendlich Energie: Rechts, rechts, unten, rechts, rechts, rechts, oben und links.

Powerball: Oben, unten, oben, unten, oben, unten, links und oben.

Niedrige Schwerkraft: Links, links, oben, links, rechts, oben, oben und oben.

Fischauge: Links, rechts, links, rechts, links, rechts, links und rechts.

Speed-Up: Links, links, rechts, oben, rechts, links, unten und unten.

Steuerung

- Steuern
- Zoomen
- Blickwinkel ändern
- Blickwinkel ändern
- Zoomen
- Wurf
- Schlag
- Spiel pausieren
- Z: Ball loslassen
- Nicht belegt
- L: Nicht belegt
- R: Bälle verwandeln

Sammelkarte 90

Tips & Tricks

N-ZONE

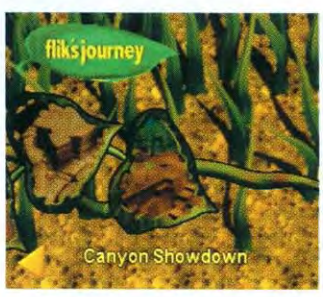
A Bug's Life

WORUM GEHT'S?

A Bug's Life ist ein witziges Jump&Run, welches auf dem Disney/Pixar-Film *Das große Krabbeln* basiert. Viele Aktionsmöglichkeiten und fiese Gegner sorgen für Spielspaß.

Cheat:

Scrollt bis zum Ameisenhügel, haltet die Z-Taste sowie alle C-Knöpfe gedrückt und drückt dann die R-Taste. Ein Pfeil zeigt nun nach rechts und ihr könnt alle Levels auswählen.



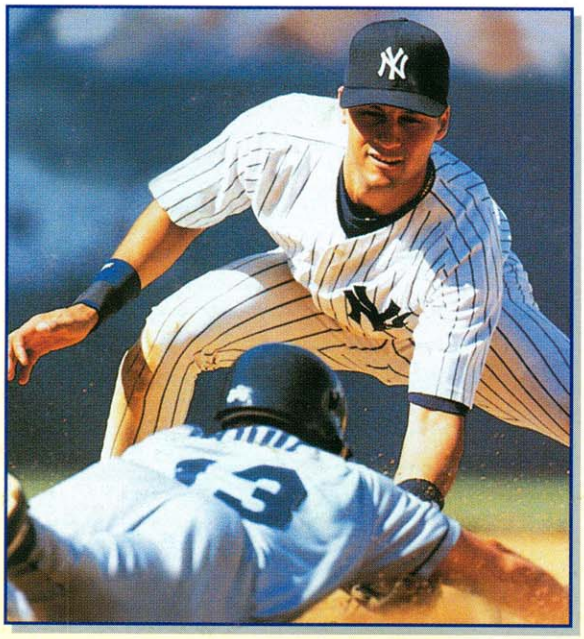
Steuerung

- Flik steuern
- Kamerawinkel einstellen
- Kamerawinkel einstellen
- Kamerawinkel einstellen
- Kamerawinkel einstellen
- Unter anderem Springen und Treten
- Beeren werfen, Samen einsammeln, Handstand
- Spiel pausieren
- Z: Samenfarbe ändern
- Kamera bewegen
- L: Statusleisten anzeigen
- R: Halten, um zu laufen

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 88



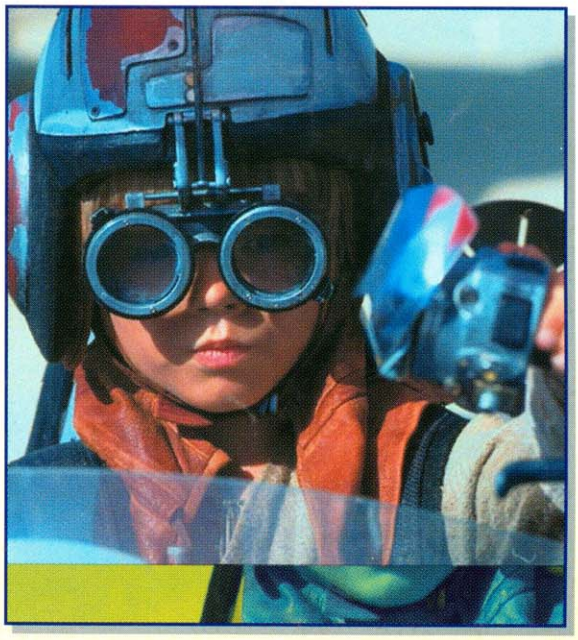
All-Star Baseball 2000

Nr. 2

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 89



Star Wars – Episode 1: Racer

Nr. 1

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 90

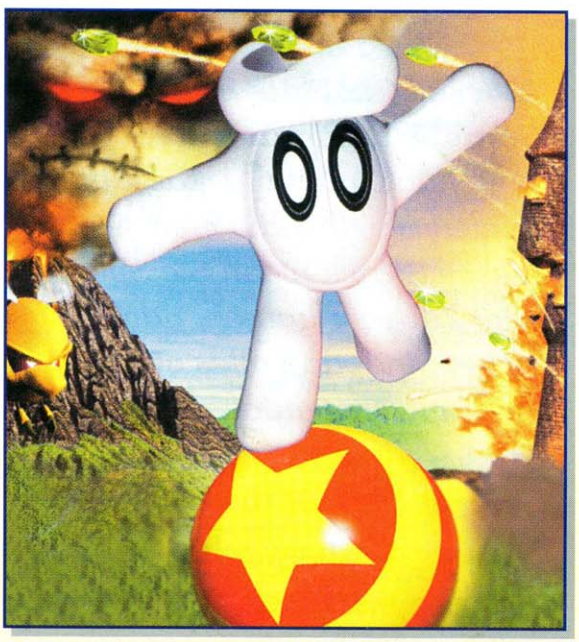
A Bug's Life

Nr. 1

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 91



Glover

Nr. 1